

www.shpil.com мы с вами одной крови

ВСЕ ИГРЫ • ВСЕХ ЖАНРОВ • ДЛЯ ВСЕХ

# ШПИЛЬ!

№ 11  
2006

ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

**El Matador**

Кокаина.net

**Company of Heroes**

Спасениям рядового края нет

**Assassin's Creed**

персидский убивака

**ПОСТЕРЫ**



ISSN 1609-900011



**В НОМЕРЕ:**

Warhammer 40000: Dawn of Wars - Dark Crusade, «Герои Уничтоженных Империй», Infernal (Diabolique: License to Sin), Phoenix Wright: Ace Attorney, The Settlers II: Next Generation, Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII, GTR2, «Блицкриг II: Возмездие», Bad Day L.A., FIFA 07, WCG 2006 Grand Final, Bloody World, Animezis

Подписной индекс — 23852





CD  
CD-R  
CD-RW



DVD  
DVD-ROM  
DVD-RAM



DVD-RW  
DVD+RW

## Найкращі спогади від LG

GSA-2166D — зовнішній. GSA-H20L — внутрішній

Супер Мульти дисководи з функцією LightScribe — нанесення зображення на зворотній бік диску.

Пітримка всіх CD, CD-R, CD-RW, DVD, DVD-ROM, DVD-RAM, DVD-RW, DVD+RW форматів.

швидкість запису DVD±R 16x, DVD+R DL 8x, DVD-R DL 6x, DVD-RAM 5x.

Безкоштовна інформаційна лінія LG: 8-800-303-0000

<http://ua.lge.com>

Під Владою Якості





# РЕВОЛЮЦИЯ В ИГРОВОМ МИРЕ

ИГРОВЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ  
**GRAND® GAME**  
НА БАЗЕ РЕВОЛЮЦИОННЫХ ПРОЦЕССОРОВ  
**INTEL® CORE™2 DUO**



Два ядра.  
Делай больше.



**GRAND®  
Game**

**3400  
ГРН.**

Процессор Intel Core 2 Duo E6300 1.86 Ghz  
Материнская плата Asus  
ОЗУ DDR II 2x256MB PC2-4200 Samsung  
Видео 256 MB PCI-E GeForce 7600GS GigaByte  
Винчестер SATA 160 GB Seagate  
Привод DVD+-RW NEC ND-3550AGNS  
Корпус Grand 319SK with PS 350W

**GRAND®  
GamePlus**

**4300  
ГРН.**

Процессор Intel Core 2 Duo E6400 2.13 Ghz  
Материнская плата Asus  
ОЗУ DDR II 2x512MB PC2-5300 Samsung  
Видео 256 MB PCI-E GeForce 7600GT Asus  
Винчестер SATA 200 GB Seagate  
Привод DVD+-RW NEC ND-3550AGNS  
Корпус Grand 318SK with PS 350W

**+ диск с играми в подарок!**

При покупке ПК на базе процессора Intel® Core™2 Duo  
в подарок DVD-диск с играми Lineage2 и Counter-Strike.  
Играйте с нами на игровых серверах компании  
КПИ-Сервис ([www.la2.grand.ua](http://www.la2.grand.ua), [www.cs.kpi.com.ua](http://www.cs.kpi.com.ua))



**WWW.GRAND.UA**

Заказ Доставка Консультации

IT-Хиты в онлайн-магазине  
компании КПИ-Сервис  
тел.: 8 (044) 594-7-594, 251-15-59  
e-mail: [pc@grand.ua](mailto:pc@grand.ua)

CELERON, CELERON INSIDE, CENTRINO, CENTRINO LOGO, CORE INSIDE, INTEL, INTEL LOGO, INTEL CORE, INTEL INSIDE, INTEL INSIDE LOGO, INTEL VIV, INTEL VPRO, ITANIUM, ITANIUM INSIDE, PENTIUM, PENTIUM INSIDE, XEON, И XEON INSIDE ЯВЛЯЮТСЯ ТОВАРНЫМИ ЗНАКАМИ  
ЛИБО ЗАРЕГИСТРИРОВАННЫМИ ТОВАРНЫМИ ЗНАКАМИ, ПРАВА НА КОТОРЫЕ ПРИНАДЛЕЖАТ КОРПОРАЦИИ INTEL ИЛИ ЕЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯМ НА ТЕРРИТОРИИ США И ДРУГИХ СТРАН.  
GRAND И GRAND COMPUTERS ЯВЛЯЮТСЯ ЗАРЕГИСТРИРОВАННЫМИ ТОВАРНЫМИ ЗНАКАМИ ООО "КПИ-СЕРВИС"



## INTRO

Каждая сдача номера заканчивается одним и тем же вопросом:

– Макс, о чем писать интрузу?

– Ну, не знаю. Напиши о том, о чем думаешь. На самом деле, о чем ты думаешь постоянно, понимаешь?

Мне-то что, я рассказал, как есть.

– Ой, правда? То есть вот прямо вот так, втроем? Хм... Ну, если ты как-то сможешь привязать это к играм...

Не вопрос, Макс! Секс я могу увязать хоть с математическим обоснованием химической неустойчивости нуклидовых соединений.

Взять хотя бы мать и бабушку всех игр – тетрис. Убейте меня, если разработчик, создавая игру про то, как фигурки ложатся друг на друга, идеально пристраиваясь друг к другу, думал о кирпичиках и цементе. Да что там! одна картина того, как фигурка буквой Г ложится на кубик, стоит всех журналов, которые ты хранишь под матрасом. А сюжет и предыстория любого зубодробительного экшен сводится к простому «Мать вашу! У меня нет секса уже четыре чертовых недели! Где мой чертов дробовик, так вас раз-так!». Все движения героев в очередной Final Fantasy под названием Dirge of Cerberus – это просто жалкая калька «Кама-сутры». А голоса фей в НОАЕ? В дневной эфир на радио их не пустили бы.

Сексу мы обязаны всем лучшим в этом мире. Например, простым украинским парнем, который достойно отстоял честь нашей родины, заняв третье место на финале WCG в Монце. Спасибо вам за это, мама Hot и папа Hot.

И не самым чистым мыслям дизайнеров игры Saints Row мы также обязаны замечательным постером Девушки Номера, который украшает наш журнал, а вскоре, я так думаю, и стену вашей спальни.

В общем, читайте на здоровье. И не забывайте, что льготный тариф на трафик Интернет – не самое интересное, что может происходить по ночам.



## Содержание

Девушка месяца	Saints Row	4
Эхо планеты	ИгроПАНОРАМА	6
MegaGame	Company of Heroes	8
Ждем-с!	Assassin's Creed: «Помни о смерти»	14
	Infernal (Diabolique: License to Sin).	
	Грешите на здоровье!	18
To play or not to play	Ядреный вкус Южной Америки в El Matador	20
	Виновен! Приговор обжалованию не подлежит!	
	Phoenix Wright: Ace Attorney	24
	The Settlers II: Next Generation лучше новых двух!	26
	Погребальная песнь цербера Dirge of Cerberus:	
	Final Fantasy VII	30
	GTR2: много шума, мало толку	36
	Война еще не закончилась.	
	«Блицкриг II: возмездие»	40
	Bad Day L.A.: Американский КГ/АМ	44
	FIFA 07. Сказочка о «Фифе», геймере и его рабе	
	геймпаде	46
	«Герои Уничтоженных Империй»	48
	Warhammer 40000: Dawn of Wars – Dark Crusade	54
Clubничка	WCG 2006 Grand Final	56
	Bike King 2006. Экстремальные покатушки	58
	Годовщина Bloody World	60
Железный Boom!	microlab H220. Настоящий звук для геймера	
	и меломана	61
Animania	Настоящая аниме-вечеринка Animezis	62

### P.S.: 12-балльная система оценки игр:

- 0-2 – таких игр не существует;
- 3-4 – полный ахтой;
- 5-6 – стоит поиграть для общего развития;
- 7-8 – на любителя (а вообще – неплохо);
- 9-10 – классная игра с маленькими недостатками;
- 11 – шедевр. Обязательно купите;
- 12 – нет слов. Такие игры выходят раз в несколько лет и ломают устоявшиеся стереотипы (например Half-life).

### «Шпиль!»

Выдається російською мовою; щомісячно: від травня 2001 р. № 11 (60), листопад 2006 р.

Видавець: ТОВ «Декабрь»  
Україна, Київ, 2004 р.  
Виконавчий директор  
О.О. Юрєвич

РЕДАКЦІЯ  
Головний редактор  
М. Писаревський  
Редактори  
О. Ліщук, О. Гузенко  
Літературний редактор  
Ю. Тимошенко

Дизайн та комп'ютерна верстка  
О. Заславська  
Фотокоордінатор  
М. Смоляр

Відділ реклами  
А. Бєлих (notna@comizdat.com)  
Р. Губий (rost@comizdat.com)

Відділ збуту  
І. Краснопольський  
О. Нікіфоров

Зав. виробництвом  
Ю.О. Курніков  
producer@comizdat.com  
Ціна за домовленістю

Рукописи не рецензуються  
і не повертаються.

Повну відповідальність за точність  
та зміст рекламної інформації несе  
рекламодавець.

Підписано до друку 20.10.2006.  
Наклад 30 000 прим.

Видруковано з готових фотоформ  
ТОВ «Декабрь» у друкарні «Новий друк».

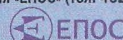
Зам. №06-5397  
Друк офсетний  
Формат 60х90/8

8,5 ум. др. арк.

Відповідальність за якісне поліграфічне  
виконання несе друкарня «Новий друк»  
м. Київ, вул. Магнітогорська, 1,  
тел. (044) 451-48-03.

ТЕЛЕКОМ  
офіційний інтернет-провайдер  
тел. (044) 238-89-89 www.jptelecom.ua

Технічну підтримку редакції забезпечує  
компанія «ЕПОС» (тел. 462-52-68)



АДРЕСА ВИДАВЦЯ:  
ТОВ «ДЕКАБРЬ»  
Україна, 03680, м. Київ-680,  
просп. Перемоги, 53

АДРЕСА РЕДАКЦІЇ:  
Україна, 04107, м. Київ-107,  
вул. Половецька, 3/42  
Тел./факс: (044) 495-14-00  
E-mail: shpil@comizdat.com

© ТОВ «Декабрь», 2006

Засновник – С.М. Костюков

Свідоцтво № КВ-5116 від 14.05.2001

Усі права застережені. Використання  
матеріалів у будь-якій формі можливе  
лише за письмовою згодою редакції.

В оформленні використано рекламні  
матеріали фірм-виробників та матеріали  
з сайтів: www.gamespot.com, www.game-  
wallpapers.com.

Передплатний індекс – 23852  
з CD-диском – 01727

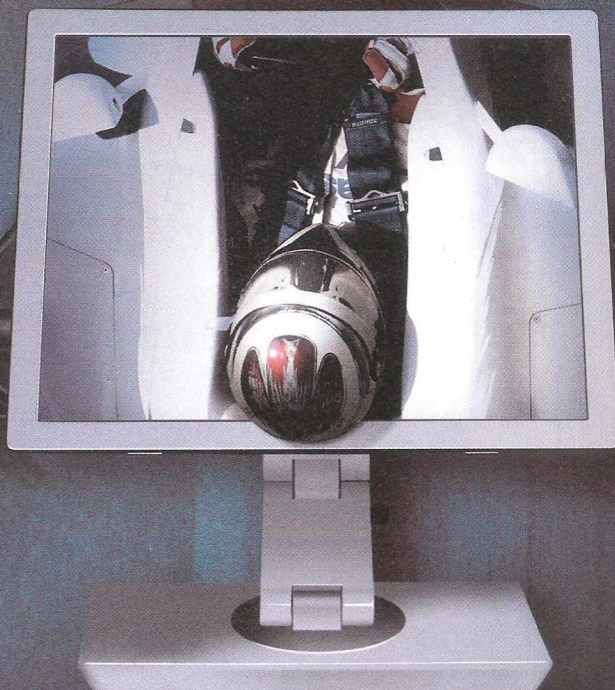


The Intel Core 2 Duo logo is prominently displayed in the bottom right corner. It features the Intel logo at the top, followed by "Core™ 2" in a large, bold font, and "Duo" below it. The word "inside™" is written in a smaller, italicized font at the bottom right of the logo.

Два ядра.  
Делай больше.

Logotип Delics - товарный знак ТОВ «Компасс-сервіс» та ТОВ «Компасс Трейд».

ГРН.  
3838



мережевий  
фільтр Digitex  
у подарунок!\*

Кожному покупцю акційного ПК Delfics® мережевий фільтр Digitex у подарунок!\*

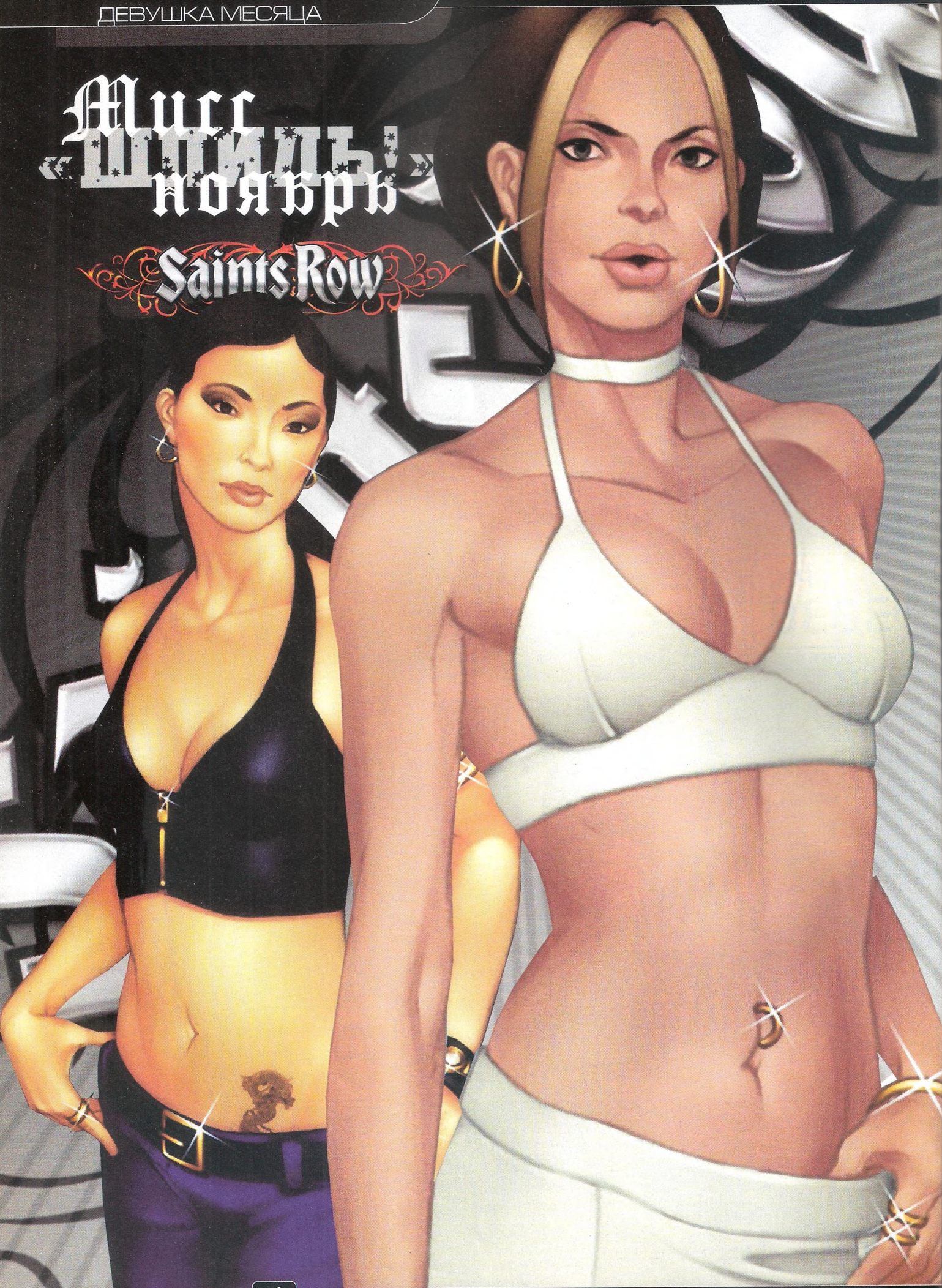
Термін дії акції з 1 по 30 листопада 2006 року, або доки акційний товар є в наявності

\* — Подарунком вважається придбання товару за 1 грн. Акція дієна у київських мережах салонів-магазинів «ГігаБайт» та City.com.  
Конфігурації можуть бути доповнені або змінені за вашим бажанням. До конфігурації не входить монітор, клавіатура, миша та програмне забезпечення.  
\*\* — 2 роки гарантії та 1 рік безкоштовного сервісного обслуговування.

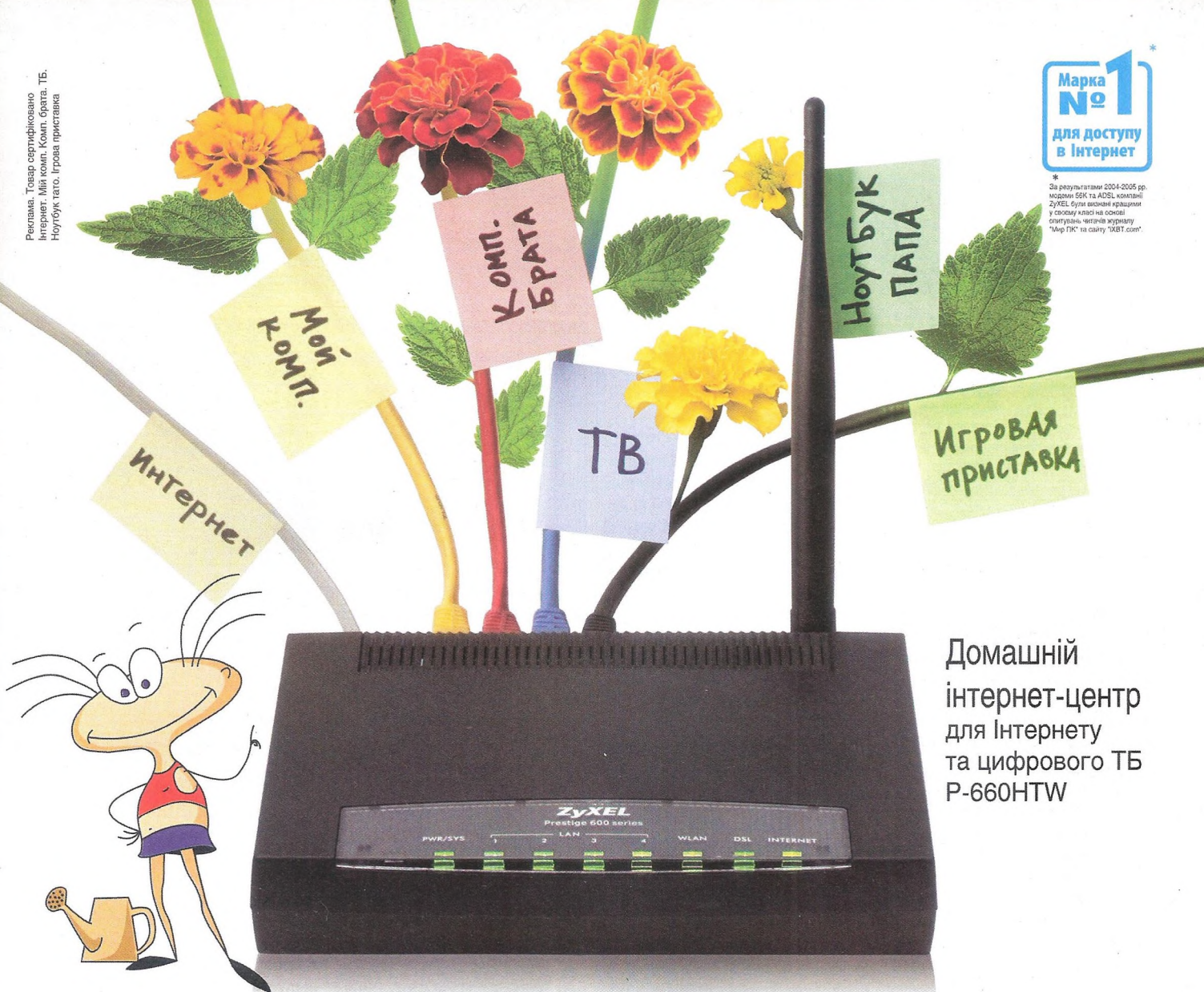


# Мисс ШОУ-БИЗ ноябрь

Saints Row







Домашній  
інтернет-центр  
для Інтернету  
та цифрового ТБ  
P-660HTW

## Розведення Інтернету в домашніх умовах

Інтернету вдома хватить усім. Комп'ютеру у дитячій кімнаті, приставці для прийому інтерактивного телебачення у вітальні, бездротовому ноутбуку у кабінеті... Інтернет-центри P-660HT і P-660HTW компанії ZyXEL об'єднують у мережу всю домашню комп'ютерну техніку і за допомогою першокласного вбудованого модему ADSL2+ під'єднують її до Інтернету на швидкості, достатній навіть для телебачення високої чіткості.

Цифрові фотографії, музика та фільми будуть доступні у кожному куточку вашого дому, під надійним захистом від атак та крадіжки інформації. Вперше для налагодження безпеки і виходу в Інтернет не треба вдаватися до технічних подробиць або викликати додому спеціаліста. У будь-якій точці України достатньо обрати провайдера ADSL і тариф із списку, а все інше за вас виконає унікальна технологія ZyXEL NetFriend.

- Постійне і надійне ADSL-з'єднання із Інтернетом на швидкості до 24 Мбіт/с при вільному телефоні
- Під'єднання до трьох комп'ютерів і ТБ-приставки із одночасним виходом до Інтернету
- Повна підтримка інтерактивного цифрового телебачення
- Налагодження ADSL-послуг і безпеки домашньої мережі за лічені хвилини
- Wi-Fi для бездротових ноутбуків

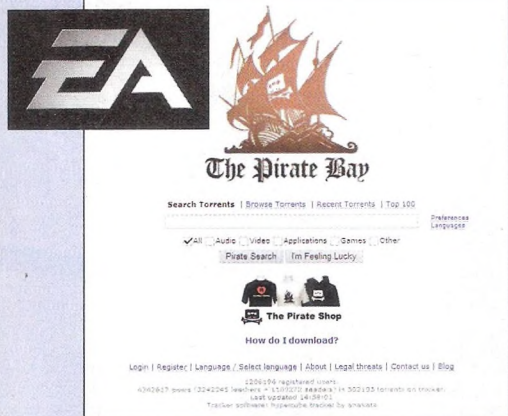


Просте  
налагодження  
NetFriend

Телефон для інформації:  
(044) 494-49-31  
[omni.zyxel.ru](http://omni.zyxel.ru)

# ZyXEL





## Пираты послали EA

Совсем недавно между шведским сайтом *Pirate Bay* ([www.thepiratebay.org](http://www.thepiratebay.org)) и всемирно известным издателем компьютерных игр *EA Games* произошел определенного рода конфликт. Дело в том, что сайт этот занимается ни чем иным, как предоставляет возможность за бесплатно (то есть на шару) скачать игры через файловый обменник *BitTorrent*. А вот *EA* не очень любит, когда их игры раздают на шару, и ей не понравилось, что *Pirate Bay* нелегально распространял копии симулятора жизни *The Sims 2*. Естественно, *EA* решила предъявить претензию пиратам, на что совсем скоро получила ответ примерно следующего содержания (если вы стоите, лучше сядьте!):

«Привет! Спасибо за ваше письмо! Мы обязательно закроем сайт и перестанем заниматься распространением пиратской продукции... шутка! На самом деле нам и так хорошо, и мы даже не собираемся делать такую глупость, как закрывать сайт, потому как наш ре-

курс абсолютно легален. В отличие от множества других стран, как, например, той, в которой проживаете вы, у нас очень хорошее законодательство. А еще по улицам у нас бегают полярные медведи, которые нападают на людей!».

Нет, пиратство — это, конечно же, плохо. Но произошедший случай мы просто не могли обойти стороной.

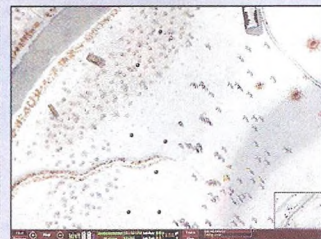
Кроме хорошей шутки, это еще и информация к размышлению...

## Так все же, HALO экранизируется или нет?

Всемирно известные студии *Universal Studios* и *Fox Studios*,



которые должны были заниматься экранизацией *Halo*, решили не рисковать и прекратили финансирование проекта. Бюджет, уже давно переваливший за \$ 200 млн, доверять неопытному режиссёру *Нилу Бломкампу* (Neil Blomkamp) весьма стрёмно. Инвесторов даже не успокаивает тот немаловажный факт, что продюсером проекта был Питер Джексон. Впрочем, проект пока



## Издатели вернут Close Combat

Представители компаний *Matrix Games* и *CSO Simtek* в беседе с *Gamespot* признались, что собираются воскресить некогда знаменитую стратегическую серию *Close Combat*. Издатели собираются выпустить компиляцию из второй, третьей и четвертой частей игры, доработав ее технически. *Matrix Games* уверена, что возвращение *Close Combat* будет с восторгом воспринято фанатами, а внушительное сообщество модмейкеров продлит жизнь серии. Видимо, не обойдет это счастье и жителей СНГ...

## Напрочь отмороженный Чужак вновь выходит на тропу войны

Скандално известная студия *Running With Scissors* анонсировала третью часть брутального экшена *Postal*. Информации пока слишком мало, нам лишь сообщили, что напрочь отмороженный Чужак вновь выходит на тропу войны. В *Postal 3* за основу взят современный движок *Source*, разработанный самой *Valve*. У нас игрушка выйдет под лейблом «Акеллы».

никто не отменял. А буквально перед выходом этого журнала в печать стало известно, что *Microsoft* решила отказаться от помощи сторонних компаний и самостоятельно оплатить создание *Halo Movie*.







www.canyon-tech.com



Headset VOIP Professional



HDD External



Notebook pack



MP3 Player  
Shock-Water Resistant



Chat Pack



Canyon MP3 Player



Diamond mp3 player



USB Flash Rubber Drive



CANYON Flash Drive



Bluetooth USB Adapter



Bluetooth Adapter



АМІ  
Валтек  
Діавест  
Комп'ютерні технології  
Компас Трейд  
КПІ-Сервіс  
КТС

(062) 385 48 88  
(044) 455 72 06  
(044) 455 66 55  
(062) 381 92 82  
(044) 531 97 30  
(044) 248 95 55  
(044) 236 88 00

МДМ  
Мідіс  
НТКом  
Неолоджік  
Неосервіс  
РИМ 2000  
Спін Вайт

(044) 464 55 55  
(061) 220 29 11  
(048) 728 83 15  
(048) 728 37 28  
(032) 294 81 81  
(056) 236 03 00  
(044) 242 00 36

Стек  
City.com  
Техніка  
Тід  
Фіто  
Фокстрот ІТ  
Юнітрейд

(032) 240 34 34  
(044) 501 99 99  
(062) 381 58 28  
(048) 232 23 21  
(062) 381 32 05  
(044) 247 70 37  
(044) 461 88 87

DISTRIBUTED BY  
**ASBIS**  
www.asbis.ua



**Название игры:** Company of Heroes

**Жанр:** RTS, стратегия реального времени

**Разработчик:** Relic Entertainment, [www.relic.com](http://www.relic.com)

**Издатель:** THQ, [www.thq.com](http://www.thq.com)

**Издатель на территории СНГ:** «Бука»

**Системные требования:** процессор с частотой 2 ГГц, 512 Мб оперативки, 128 Мб видео

**Рекомендуемые системные требования:** процессор с частотой 3 ГГц, 1 Гб оперативки, 256 Мб видео

**Сайт игры:** [www.companyofheroesgame.com](http://www.companyofheroesgame.com)

Оценка:	12
Геймплей:	12
Графика:	12
Звук:	10
Управление:	11

# ИГРУШЕЧНАЯ ВОЙНА

*Пока противник рисует карту наступления, мы меняем ландшафты, причём вручную. Когда приходит время атаки, противник теряется на незнакомой местности и приходит в полную небоеспособность. В этом смысл! В этом наша стратегия!*

© к/ф «ДМБ»







Иногда десант высаживается и в воду

**Х**орошо, если за дело берутся люди, знающие толк в своем деле. Студия Relic, не так давно выпустившая **Warhammer 40,000: Dawn of War**, просто не могла допустить промашку в создании очередной игры и подготовила к этой осени еще одну прекрасную стратегию – **Company of Heroes**, действия которой охватывают события Второй мировой войны. Мы начнем с высадки десанта в Нормандии, а закончим взятием Берлина. Но всему свое время, а пока давайте-ка выясним, чем же отличается CoH от других стратегий на тему Второй мировой.

### Правильный подход

Большая часть подобных стратегий сделана с расчетом на реализм и правдоподобность всего происходящего. На каждое задание выдается определенное количество тех-

ники и солдат. Делайте что хотите, но бой нужно выиграть обязательно. И вместо того чтобы отдыхать, во время игры придется долго мучить себя поисками правильных тактических позиций. Люди со слабыми нервами не выдерживали и вымещали свой гнев на компакт-диске с игрой или, того хуже, на мониторе (а разбивается он, должен сказать, очень весело!).

Да, игровой процесс тактических стратегий действительно напрягает, особенно на высокой сложности. А ведь играя хочется отдохнуть, расслабиться и просто отойти от всех проблем. Для этого как нельзя лучше подходит жанр стратегий реального времени в привычном для игрока понимании, когда можно строить дома, добывать ресурсы и клепать войска. Прикрутить подобный игровой процесс к игре о Второй мировой невозможно в принципе: ну какие на войне могут быть ресурсы и выпуск



Высадка в Нормандии

солдат (в больших количествах)? Это по крайней мере как-то пошло и неразумно. Однако создателям **Company of Heroes** удалось сделать самую настоящую RTS о Второй мировой, при этом систему ресурсов и постройки зданий они обыграли очень хитро, так, что даже язык не поворачивается назвать игру попсовой или аркадной. Хотя отчасти она именно таковой и является...

### Стратегия

Итак, для начала давайте ознакомимся с концепцией **Company of Heroes**. Экономика, ресурсы, постройка зданий... Как же Relic удалось прикрутить эти составляющие к CoH? Ша посмотрим...

Ресурсов в игре всего три: человеческие ресурсы, боеприпасы и топливо. И как к этому придраться? Все честно, можно поверить, что на войне все было именно

так... Человеческие ресурсы расходуются на содержание солдат, постройку новых зданий, войск и техники. Добываются они, а точнее будет сказать добавляются, автоматически, за счет захваченных контрольных точек и зданий. Чем больше таковых под вашим контролем, тем, соответственно, больше человеческих ресурсов добавляется за одну минуту. Аналогичная ситуация и с другими ресурсами: для добычи боеприпасов нужно захватывать контрольные точки с боеприпасами, а для добычи топлива – КТ с горючим. Контрольные точки можно оборудовать дополнительной надстройкой, после чего они будут приносить больше ресурсов. Модернизированные КТ враг будет захватывать намного дольше, потому что ему нужно будет снести надстройку, а уж после начать захват контрольной точки. А за это время до нее уже успеют добежать ваши солдаты!



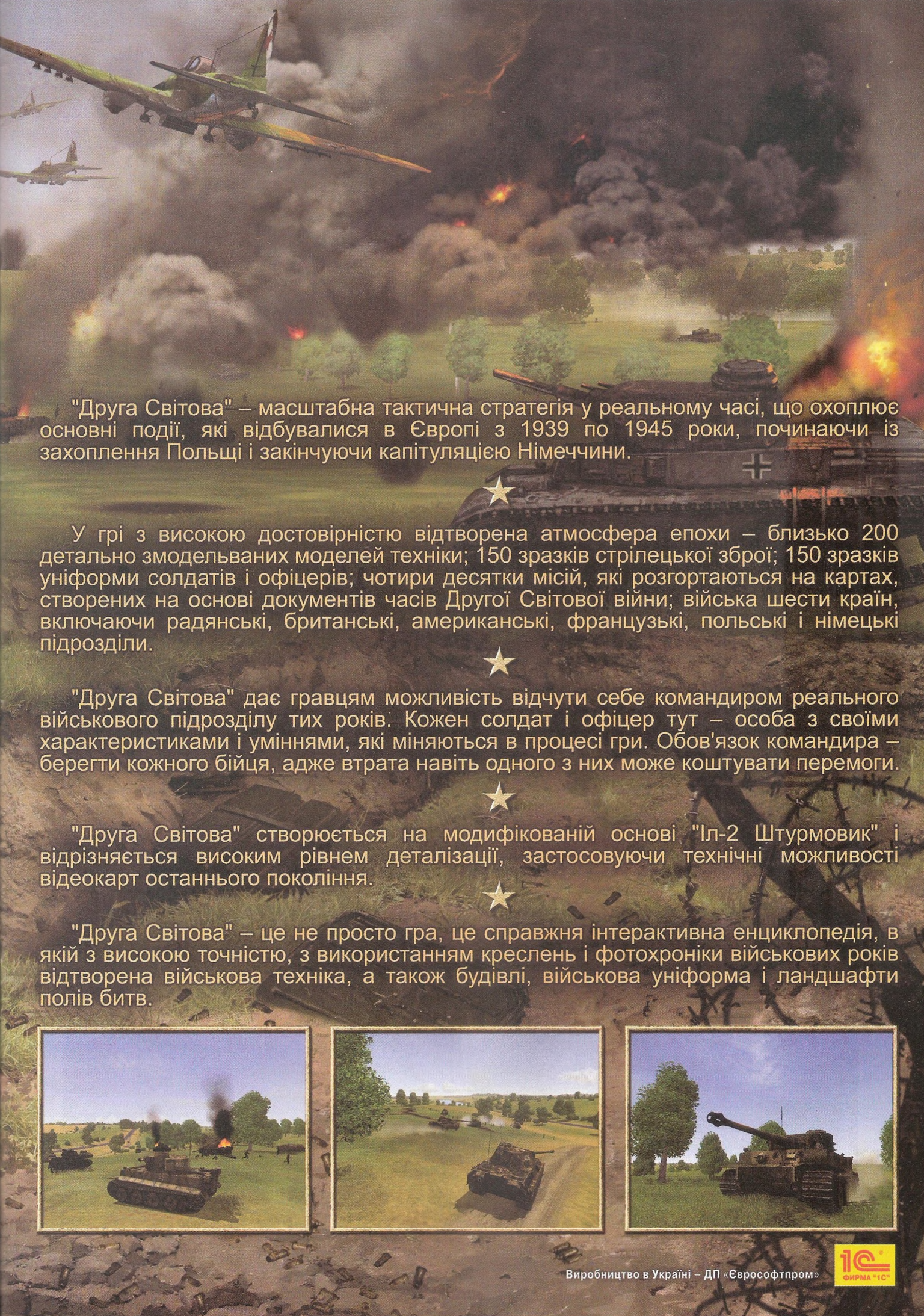


# ВТОРАЯ МИРОВАЯ

★ СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ ★







"Друга Світова" – масштабна тактична стратегія у реальному часі, що охоплює основні події, які відбувалися в Європі з 1939 по 1945 роки, починаючи із захоплення Польщі і закінчуючи капітуляцією Німеччини.

У грі з високою достовірністю відтворена атмосфера епохи – близько 200 детально змодельованих моделей техніки; 150 зразків стрілецької зброї; 150 зразків уніформи солдатів і офіцерів; чотири десятки місій, які розгортаються на картах, створених на основі документів часів Другої Світової війни; війська шести країн, включаючи радянські, британські, американські, французькі, польські і німецькі підрозділи.

"Друга Світова" дає гравцям можливість відчути себе командиром реального військового підрозділу тих років. Кожен солдат і офіцер тут – особа з своїми характеристиками і уміннями, які міняються в процесі гри. Обов'язок командира – берегти кожного бійця, адже втрата навіть одного з них може коштувати перемоги.

"Друга Світова" створюється на модифікованій основі "Іл-2 Штурмовик" і відрізняється високим рівнем деталізації, застосовуючи технічні можливості відеокарт останнього покоління.

"Друга Світова" – це не просто гра, це справжня інтерактивна енциклопедія, в якій з високою точністю, з використанням креслень і фотохроніки військових років відтворена військова техніка, а також будівлі, військова уніформа і ландшафти полів битв.





# COMPANY of HEROES



Роль строителя-хелпера в СоН отведена инженерам. Они умеют не только чинить разного рода технику, но и неплохо строить. Так, с их помощью можно построить необходимые здания и переоборудовать под свои нужды городской дом, сделав его «родным домиком», с помощью которого можно выпускать новых инженеров. Для охваченного временного периода набор строений очень даже интересный получился: казармы, несколько зданий для обучения солдат разных типов, автомобильный и танковый заводы, оборонитель-

ные сооружения и медпункт. Для обороны весьма кстати будет пулемет, колючая проволока, танковые ловушки и укрытия из мешков с песком. Кстати, все это, кроме пулемета, умеют строить обычные солдаты и десантники. Забавно, не правда ли? Но еще веселее становится, когда видишь, как быстро возводятся здания. Складывается впечатление, будто все военные инженеры заканчивали строительные техникумы... Нереально и смешно, зато играть в СоН очень интересно, что не может не радовать.

Экономическая часть неплохо сбалансирована. Сразу танковый завод не построишь, тяжелой техникой придется лишь заканчивать битву, а все остальное время мы будем руководствоваться помощью пехотинцев и автомобильного транспорта. Причина в том, что поначалу у игрока просто не будет такого количества ресурсов, которое позволило бы производить и содержать тяжелую бронетехнику. Оборону придется держать пехотой вместе с колючей проволокой, укрытиями из мешков с песком и танковыми ловушками, которые строятся за бесплатно. Защищать

нужно не только крайние КТ, прилегающие к вражеской территории, но и те, что находятся посреди базы. Противник-то проворный у нас, да и «голые» контрольные точки захватываются сравнительно быстро. Поэтому на каждые два контрольных пункта лучше иметь хотя бы один отряд солдат. Но самый идеальный вариант – расставить по периметру танковые ловушки и построить множество пулеметов у границ, а ведущие к вашей территории дороги – заминировать. Тогда уж точно никто не



Танковые ловушки не оставляют технике никаких шансов



Экскаваторы... они могут сносить ловушки!



пройдет! Однако и тут есть варианты: высадка десанта или бомбежка. От них-то ничто не сможет спасти.

Учтите, что RTS-режим присутствует только в миссиях, где нам выдадут хотя бы один отряд инженеров. В других случаях мы просто не сможем



строить здания, но ресурсы все равно будут тратиться на метание гранат, содержание солдат и бронетехники. А вот в скирмише постройка зданий – обязательное мероприятие.

### Тактика

Баланс войск также неплохо продуман. Имея в своем распоряжении один лишь отряд пехотинцев, вы можете зачистить здоровый кусок территории. Но при небрежном обращении со своими подопечными вам не хватит и нескольких сотен военных. Привычки любителя жанра RTS здесь не пригодятся: пользуясь тупым выделением и отправкой войска в атаку, вы рискуете остаться без единого солдата и проиграть битву.

Солдаты – наше всё! Они умеют метать гранаты и взрывпакеты, стрелять практически из всего, что под руку попадет, правильно подыскивать укрытия и захватывать здания, минировать пути и выстраивать оборонительные сооруже-

ния. И если все это попадает в хорошие руки, врагу не остается никаких шансов. Хотите пример? Да не вопрос!

Помнится, в одной миссии нужно было захватить вражескую базу, расположенную по центру карты. Легко говорить, если нас прижимают со всех сторон! Захватить... хе-хе... тут бы самому выжить! Сбежал бы, да за край карты нельзя выходить ☺. Кое-как отбился от сложных атак... Начал осваиваться... Захватил свободное здание, нетрудным кликом мышки превратил его в «родную хату». Следующим шагом была постройка казармы и оборонительных сооружений.

Схема защитного слоя очень проста: ближе всего к врагу расставляем мины, чуть дальше – противотанковые ловушки и колючку, а уж после – пулеметы, много пулеметов! Очередная атака со стороны врага закончилась его полным удивлением. Дальше – больше. Имея отличную защиту как против танков, так и против пехоты, уже можно было спокойно заняться более полезными делами. Так и сделали. Два отряда пехоты аккуратно прошли через дальние огороды в тыльную часть вражеской базы и понемногу начали захватывать контрольные точки с ресурсами. Часть из них были хорошо укрепленными, поэтому пришлось использовать мощные взрывпакеты. Когда практически все КТ с ресурсами были захвачены, осталась самая малость – отвлечь врага с тыла и пустить основную часть своих солдат в лобовую атаку. Несколько кликов – и бой выигран. Победа!



Танки не любят объезды – они прут напролом

С пехотой все хорошо, а вот с танчиками дела обстоят несколько хуже. Да, они сильные и неплохо сбалансированы: есть и тяжелые бронелобы, есть и противопехотные танчики. Но вот в тактику с ними сыграть будет трудно. Они берут количеством, а не качеством. Умелый тактик справится с танком одним лишь пехотинцем, а отрядов пехоты обычно на порядок больше, чем танков. Так что, думайте сами...

### Еще одна история о том, как американцы выиграли войну

Играть мы будем в основном за союзников в лице американцев, которые, по мнению всех тех же американцев, сыграли очень важную роль во Второй мировой. История подается нам в виде роликов на движке игры и рассказов диктора во время просмотра тактической карты.

Смотрится довольно-таки симпатично, но не правдиво...

\*\*\*

После выхода «В тылу врага II» трудно было поверить, что кто-то сможет превзойти такой высокий уровень графики в компьютерных играх. И хотя до выхода *Company of Heroes* мало верилось в красочные скриншоты якобы из игры, сейчас можно с полной ответственностью сказать, что графика в этой игре – лучшее, что видели смертные двуногие создания на сегодняшний день. Мы одинаково можем смотреть на солдат и технику как в максимальном приближении, находясь «на поле боя», так и с высоты стратегического управления солдатами. В любом ракурсе и масштабе все выглядит просто превосходно. Трудно поверить, что это не фильм про Вторую мировую, а компьютерная игра... Следует подчеркнуть и кинематографичность всего происходящего. Нет, это не игра, это самое настоящее шоу по событиям этой войны! Яркий свет прожекторов, блестящая вода, зрелищные взрывы – все это мы словно видели «в каком-то фильме», только не помним, в каком именно...

Некоторая аркадность *Company of Heroes* не помешала стать ей отличной игрой по мотивам Второй мировой. Отличные идеи и не менее отличная их реализация сделали многое не только для игры, но и для жанра. Ведь игра должна быть игрой, и с этим трудно не согласиться...

СанСаныч Гусленко



**Название:** Assassin's Creed**Разработчик:** Ubisoft Montreal**Издатель:** Ubisoft**Жанр:** симулятор убийцы**Дата выхода:** март 2007**Официальный сайт:** [assassinscreed.uk.ubi.com](http://assassinscreed.uk.ubi.com)

# Помни о смерти

## Упокоение

Когда-нибудь мы все умрем. Такова судьба. Memento mori – «помни о смерти» – так, кажется, говорили философы древности. Умные ребята они были, не правда ли? Жаль только, что они уже тоже там.

Так на чем я остановился? Ах да, когда-нибудь мы все умрем. Но кто-то из нас сыграет в ящик раньше, чем другие. Ха, на грешной земле ведь столько способов оправиться к праотцам, что их даже и не сосчитать! Чума, голод, какая-нибудь экзотическая инфекция из заморских стран...

Медленная и мучительная смерть, когда ты понимаешь, что смотришь в глаза старухе с косой, и вот она уже протягивает к тебе руки... Но ты можешь умереть мгновенно, даже не успев осознать, что произошло. Вот ты стоишь на базарной площади, разглядывая местных красоток... Как вдруг краем глаза замечаешь, что из толпы выскакивает светлая тень, и через долю секунду бритвенно-острое лезвие протыкает твою шею. Ты умираешь раньше, чем незнакомец в белом плаще скрывается среди визжащих горожан.

Так действуют ассасины – убийцы, ужас Средневековья. Они не крадутся темными ночами по заброшенным помоям задворкам и не поджидают свою жертву в кустах. Они действуют среди бела дня, не прячась в тени. Их лучшее укрытие – толпа, пришедшая поглазеть на свежеразделанное тело, или же, наоборот, убегающая в панике прочь. Они нападают молниеносно и беспощадно, а появление их настолько неожиданное, что сравнимо разве что с ударом молотком по башке. Впрочем, чего это я все «они» да «они».

Правильнее будет сказать – «ты». Да, да, ведь не кому иному, как тебе предстоит стать ассасином по имени Альтаир. И лично мне очень не хотелось бы иметь такого врага, как ты.

## Поклонение

Аплодируем Ubisoft Montreal. Стоя. Громко и долго. Они заслужили. Можешь поверить на слово. И пускай до выхода их, мягко говоря, многообещающего проекта осталось месяца эдак четыре – со всей уверенностью заявляю: перед нами абсолютный и несомненный шедевр. Ну ладно, быющиеся в истерике

## Дарующие смерть

Впервые ассасины появились в записях христиан во времена первых крестовых походов. Они были членами тайной религиозной шиитской секты жестоких и беспощадных убийц всех врагов ислама. Основателем секты считается Великий Магистр шейх Хасан ас-Саббах.

Члены этой тайной организации состояли в основном из персов. Они не знали пощады или угрызений совести и были фанатично преданы своим лидерам. Ведь на самом деле ассасины делились на два типа: наставников, представлявших собой, можно сказать, партийный костяк, и воинов, готовых принести в жертву свою жизнь. Секта ассасинов была самой могущественной и мистической в течение трех столетий. Не было такой охраны, мимо которой они бы не пробрались, или стен, которые бы им помешали. Никто не мог уйти от их смертного приговора. Но ассасины были почти полностью истреблены во время монгольского нашествия, а спустя несколько лет дело монголов завершили мамлюки.





журналисты, высшие балы рецензий, многомиллионные армии фанатов и реки шампанского в офисе сорвавших банк девелоперов мы оставим на март. А пока, так, для разжигания аппетита и вообще для затравочки, предоставим основные данные по игре.

## Наваждение

На самом деле, весь этот анонс можно было бы заменить одной фразой: «Assassin's Creed делают боги, которым человечество еще не принесло всех жертв для задабривания за Splinter Cell и Prince of Persia». В общем-то, парни из UM решили не изобретать велосипед по очередному кругу, а просто-напросто скрестили все самое лучшее из разномастной игровой толпы завсегда-таев пантеона action и stealth. К примеру, от «Сплинтера» и Thief 3 сабж унаследовал различные элементы стелса – подкрадывание, хитрые гаджеты для тихого убийства вроде ножей и арбалетов. От любящего кровавую мясорубку перса – способность лазить по стенам, цепляясь за уступы, и невероятную акробатику, которой позавидовала бы любая уважающая себя обезьяна.

Множим это между собой, добавляем абсолютно открытый мир, в котором ты волен двигаться вообще куда захочешь, а также кучу отвальных нововведений и получаем эссенцию, которая похитит нас из реальности минимум месяца на два.

## Благословение

Основной упор разработчиками был сделан – какой бы смешной шуткой это ни казалось – именно на реализм. Отсюда – несколько вразвешенных городов (пока заявлены Иерусалим, Аккра и Дамаск времен Третьего крестового похода), между которыми можно будет перемещаться мгновенно. Мало того, что их архитектура, по словам девелоперов, была взята отнюдь не из головы, а из исторических описаний и гравюр, так они еще и будут доступны целиком и полностью. То есть, к примеру, ты получаешь задание устранить какого-нибудь имени-того князя из христианских рыцарей, который ошивается на главной площади. Берешь коня, скачешь к любому (еще раз подчеркиваю – к любому) входу в город, узнаешь, где находится центр, и двигаешь туда. Опять таки: каким угодно путем. Мо-



## ВОЙНЫ ДРЕВНОСТИ



# СПАРТА



СО ЩИТОМ ИЛИ НА ЩИТЕ!



ТЕЛ. +38 (067) 509-17-37, (044) 561-86-09  
WWW.RUSSOBIT-M.COM.UA  
E-MAIL: INFO@RUSSOBIT-M.COM.UA

**ИЗДАТЕЛЬСТВО, ОПТОВАЯ ТОРГОВЛЯ  
ВЫДАЧА СЕРТИФИКАТОВ ИГРОВЫМ КЛУБАМ**



## Крестовый поход, версия 3.0 1189-1192

Примерно во второй половине XII века Египтом стал править великий султан, благородный воин и умелый воевода Саладин (Салах ад-Дин). Он нанес крестоносцам несколько решающих поражений, а в 1187 году даже смог отбить захваченный христианами Иерусалим. На что добряки-рыцари с Фридрихом Барбаросой, Филиппом II Августом и Ричардом Львиное Сердце во главе решили не растекаться мыслью по древу, а двинуться в Третий крестовый поход (всего их было девять штук). Как раз в этом временном отрезке и происходит действие Assassin's Creed.

Однако во время продвижения к Иерусалиму и веселого истребления всего на своем пути господин Барбаросса немножко утонул на переправе через реку, ввиду чего его войско осталось без вожака. А англичане и французы, сперва весьма успешно громившие неприятеля в Палестине и даже взявшие город Аккру, затем проиграли ряд решающих битв. После этого они перессорились между собой, и Филипп с войском отчалил на малую родину. Без поддержки французов Ричард не смог взять Иерусалим, посему подписал мир с Саладином и, в общем-то, остался с носом.

жешь прошвырнуться по улицам, распахивая горожан, или же вскарабкаться на крышу здания и добраться до места назначения в тишине и спокойствии. Только перегибать палку с толпой не стоит, ведь, скажем, если ты устроишь с кем-нибудь драку или начнешь лезть на крышу на глазах у многолюдной толпы, народ отреагирует адекватно. То есть начнет сбиваться в кучу, чтобы поглазеть на дикий зрелище, а там, глядишь, и городская стража подоспеет на шумок. А с этими ребятами проблем не оберешься: юморто у них весьма специфический.

Когда благополучно выследишь жертву (а для этого можно будет пользоваться особым зрением – «интуицией», которое выделит того, кому ты всадишь клинок в горло), начнется самое интересное. Тебе нужно будет незаметно подобраться к несчастному, ведь, скорее всего, он будет хорошо охраняться. Тут можно поступить по-разному. Например, если

ты раньше сдружился с орденом монахов (чьи балахоны так похожи на твоё одеяние), можешь слиться с их процессией и незаметно приблизиться к цели. А потом тихо выскочить из-за чьей-то спины и молниеносно нанести удар. В это время камера будет замедляться в лучших традициях детища братьев Вачовски, показывая сцену небольшого геноцида с самых красноречивых ракурсов.

### Спасение

Потом ты должен будешь бежать. Так быстро, как только

сможешь. Ведь тебе будут заставлять не каких-то обычных солдафонов, а ключевых фигур в военной машине крестоносцев. Поэтому, скорее всего, через несколько минут вся городская стража будет поднята по тревоге с одной целью: поймать тебя и намотать твои внутренности тебе же на уши. Так что у тебя будет несколько вариантов: либо спрятаться где-нибудь и переждать погоню, либо изловчиться домчаться до ворот, а там уже – ищи-свищи тебя в чистом поле. Правда, здесь есть несколько нюансов. Во-первых, толпа во время паники представляет из себя серьезную угрозу, ведь она может сбить тебя с ног. Так что, вероятно, тебе придется использовать все свои акробатические навыки и, аки бешенная макака, практикующая боевой паркур, перепрыгивать все препятствия на своем пути.

Во-вторых, система боя также обещает быть весьма и весьма реалистичной. Так что, например, нашему протезу вполне хватит одного-единственного удара саблей от уха до седалища, чтобы отойти в мир иной. То есть если тебя мерзкие крестоносцы зажмут в угол, лихо перерубать их в салат у тебя вряд ли получится. Скорее всего, это именно

они сделают тебе очень больно. Процесс битвы вообще обещан довольно интересным: придется держать блок и выжидать, пока противник откроется, чтобы ткнуть его мечом. Однако, впечатляет, да?

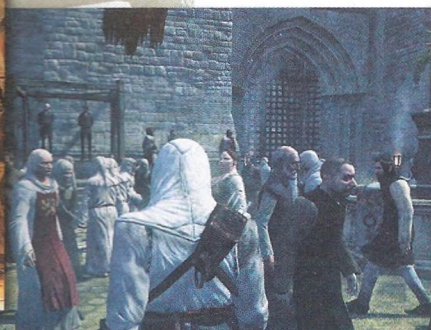
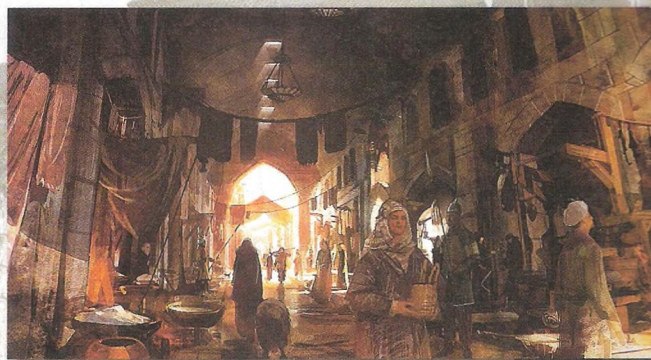
### Потрясение

Я сначала подумывал о том, чтобы долго распинаться на тему «Какая же, туды ее в чачель, будет потрясающая графика у Assassin's Creed»... Но думаю, я просто скажу: пока она одна из самых красивых среди мною виденных, – и этого будет достаточно. Никто не против? А какие в роликах бесподобные спецэффекты, а какая детализация, а игра света!.. Ладно, молчу, молчу, ты уже и так все понял.

### Назидание

Сильный исторический сеттинг с не менее сильной и не менее исторической задумкой и интересным сюжетом. Это раз. Потрясающая графика – это два. Полная свобода действий – это, пожалуй, три. Ну и разработчики, подарившие человечеству красноречивые сериалы Prince of Persia и Splinter Cell, которые обещают забахать боевую систему и игровой процесс, каких еще не видел мир. Это – контрольный выстрел.

Шайтан





Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

# 1C® МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1C Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, [info@games.1c.ua](mailto:info@games.1c.ua), [http:// games.1c.ua](http://games.1c.ua)

# QUAKE 4

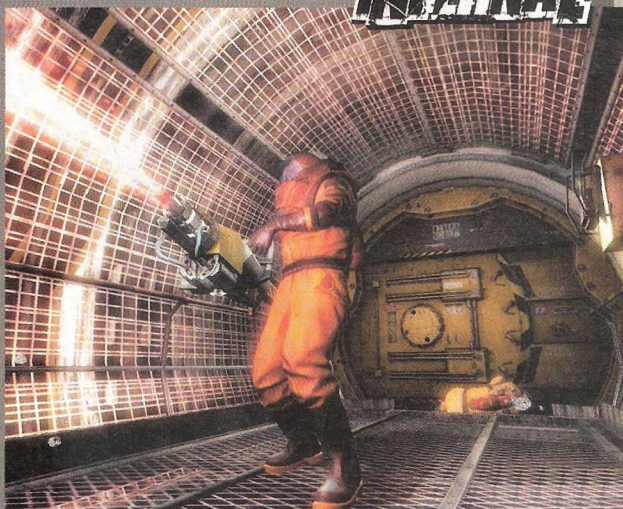


ACTIVISION



© 2005 Id Software, Inc. Всі права захищені. Гра розповсюджується компанією Activision Publishing, Inc. згідно ліцензійної угоди. Гра розроблена компанією Raven Software Corporation. QUAKE 4 та торгові марки Id Software, Inc. в США та/або деяких інших країнах. Activision є зареєстрованою торговою маркою Activision Publishing, Inc. Всі інші торгові марки та найменування є власністю їх законних власників. Гра розповсюджується на території Росії, країн СНД та Балтії фірмою "1C" за договором з компанією Activision.




**INFERNAL**


Название игры: Infernal (Diabolique: License to Sin)

Жанр: Action

Издатель: Playlogic Entertainment

Разработчик: Metropolis Software

Дата выхода: IV квартал 2006 года

# Грешите на здоровье!

Главное правило создания неординарного проекта – максимальное пренебрежение любыми правилами.

Именно этим постулатом руководствуются разработчики польской компании Metropolis Software, работая над своим новым проектом Diabolique: License to Sin, после изменения названия именуемому коротко и просто – Infernal. Если лейтмотив большинства игр сводится к утверждению «Добро обязательно победит Зло... поставит на колени и зверски убьет», то в Infernal все обстоит иначе. Вам предстоит сражаться на стороне Дьявола, и главный герой – самое что ни на есть настоящее исчадие Ада. Но обо всем по порядку.

## Дьявольская месть

Со времен сотворения мира воины Ада и Рая – непримиримые соперники – противостоят друг другу в борьбе за каждую человеческую душу. Раз в тысячелетие ангелы и демоны спускаются на землю на один день, чтобы сразиться друг с другом и привлечь на свою сторону лучших (или наоборот, худших) представителей человечества. Но в этот раз события приняли неожиданный оборот: накануне очередного такого «судного дня» силы Добра организовали диверсионную вылазку, в ходе которой убили практически всех лучших воинов Зла. Таким образом, шансы ангелов склонить людей на свою сторону и установить на земле Царствие Небесное во много раз возросли. Естественно, такая перспекти-

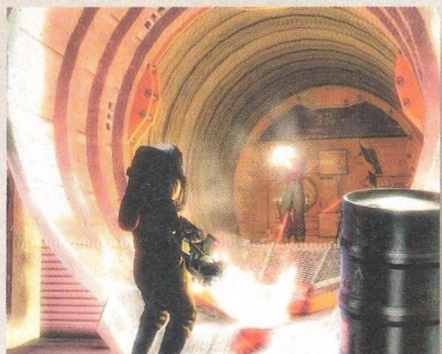
ва не особо воодушевила Дьявола, и он решил послать на землю единственного выжившего демона по имени Дарк Ивилль (Dark Eaville) с целью изрядно сократить численность праведников и ангелов, а также пресечь на корню все планы приспешников Господа.

## Я все могу!

По словам авторов, в основе игрового процесса Infernal лежит грамотное использование по чередованию приемов рукопашного боя, арсенала, различных гаджетов и сверхъестественных демонических способностей главного героя. С одной стороны, на манер секретных агентов Дарк экипирован по последнему слову техники. В его распоряжении будет около двадцати видов оружия и гаджетов, позволяющих отслеживать противников, вычислять, кто из них ангел, а кто – человек, взламывать электронные системы охраны, обезвреживать взрывные устройства, а также узнавать расположение камер скрытого наблюдения.

С другой стороны, в силу своей темной сущности, главный герой наделен сверхъестественными способностями. Так он может не только без труда втереться в доверие к кому угодно, выживая таким образом всю необходимую информацию. При этом ваш собеседник охотнее идет на контакт и быстрее поддается вашему влиянию, если он – человек алчный и порочный (т. е. обычный грешник). В то же время если перед вами – праведник, чьи помыслы прямо-таки чис-





ты и непорочны, его намного сложнее склонить на свою сторону.

Также во власти Дарка манипулировать разумом людей. С помощью этой способности можно, например, заставить охрану отключить сигнализацию или сканеры, достать из сейфа секретные файлы, убить своего напарника и т. д. Кроме того, Дарк может без труда растворяться в тени и перевоплощаться в призрака, что не раз поможет игроку при выполнении Stealth-миссий.

По словам авторов, вы можете наделять магической силой любое оружие (будь то стальной прут, нож, пистолет, автомат или граната). Суть состоит в том, что, накопив достаточное количество маны, можно будет, например, нанести смертельный удар или убить противника одним выстрелом (а в случае если у вас граната – уничтожить всех врагов в поле зрения).

Что же касается ваших противников, то, по сути, их можно разделить на две категории – люди и ангелы. И если с простыми смертными разделиться легко, в силу того что они в значительной степени уступают Дарку, то справиться с небесной братией намного сложнее. Как и герой, ангелы не только сильны, но и обладают специфическими способностями. И они постоянно следят за вами. Например, если Дарк решит поразвлечься, устроив бойню в монастыре, ангелы не станут сразу вам препятствовать. Они будут терпеливо ждать, пока герой ослабнет, и только потом нападут (появившись, как всегда, из ниоткуда). В целом, с воинами Неба лучше расправляться тихо, чтобы не привлекать внимания их соратников, прессы и чистильщиков обуви. Для

этого в игру введены так называемые «тайные убийства», то есть если вам удалось близко подкрасться к врагу и заставить его врасплох, герой может исполнить смертельный прием, гарантирующий вам стопроцентную гибель врага.

Одним из интересных моментов игры стало введение параметра «Аура». Если главный герой шатается по борделям, барам, казино, играет в азартные игры, напивается и смотрит порно-фильмы, то показатель этой шкалы возрастает, соответственно, настроение и сила Дарка увеличиваются. И наоборот, если он вынужден долгое время находиться в монастыре или церкви – его аура истощается, и герой начинает себя плохо чувствовать.

### Для тех, кто...

В *Infernal* много интересных моментов: это и нетривиальный сюжет, и интересные повороты действия, и утрированные характеры, и список сценарных заданий, включающий такие злодеяния, как убийство монахов, совращение праведников с пути истинного и осквернение святой церкви. Но самое главное, это все-таки отсутствие – либо просто специфическое понимание – разумного, доброго, вечного.

Для всех тех, кто любит вдаваться в пространственные рассуждения о гуманизме и моральности, приведу одну интересную цитату из книги Кристофера Фаулера «Спанки»: «Я показал тебе, как извлекать пользу из людей, не прилагая к этому ни малейших усилий, и тебе это понравилось. Вспомни то время, когда было во всеулышание заявлено, что нет ничего зазорного в алчности, стремлении к богатству, бессердечии, прене-

брежении к нищете и страданиям. Ну и как люди отреагировали? Да мы ведь все поголовно ударились в загул. Мы чуть ли не целое десятилетие гуляли и веселились». Так что долой циничную демагогию! Нам ведь предлагают побывать в роли обаятельного, не лишнего харизмы демона, который чихать хотел на общественное мнение, героизм и благородство.

**P. S.** Сегодня в почтовом ящике нашла пригласительный билет «в религию». В последнее время мне все больше Lich открытки слал. Причем так часто, что я уже стала по-

баиваться, что пропишется у меня. А тут – на тебе! – прислал почту новый пророк. Села почитать... «Он был скромным в еде и одежде, которую сам стирал», – не сойти мне с этого стула, в прошлую субботу сама стирала джинсы. «Он запрещал вставать, когда он входил, и всегда был приветлив с другими», – ну, не знаю – со мной точно так же! Я хоть раз кого-нибудь подняла?... Дальше «адепты» писали откровенную ересь, так что пришлось выбросить пригласительный в мусорное ведро инквизиции.

Ольга Крапивенко,  
helga666@mail.ru





Лише  
**825 грн.**

**Доступна неймовірність  
Вашого подарунку**



**UFO DS 6310**

- Матриця 6,1 млн. пікселів
- 2,5" LCD дисплей
- 3x оптичний зум з системою стабілізації
- Вбудований MP3 плеєр
- Slim-дизайн та металевий корпус



Шукайте в магазинах України  
Гаряча лінія 8 (800) 501 6430 [www.ufo.ua](http://www.ufo.ua)

\*Ціна рекомендована та може бути змінена





**Название:** El Matador  
**Разработчик:** Plastic Reality Technologies  
**Издатель:** 1C  
**Жанр:** action  
**Системные требования:**  
 Pentium 4/Athlon XP  
 2 ГГц, 512 Мб,  
 128 Мб 3D Video  
**Официальный сайт:**  
[www.elmatador.net](http://www.elmatador.net)

**ОЦЕНКА:** 10+  
**Графика:** 10  
**Геймплей:** 10  
**Управление:** 9  
**Звук:** 9  
**Сюжет/концепция:** 9

## Эль «Матадор»: ядренный вкус Южной Америки

**Т**ихо и незаметно тропики вошли в моду, стараниями Crytek, выходить из нее пока не собираются. Решать кризисы огнем свинца и росчерками холодной стали, бороться с террором и наркобаронами, шастать по джунглям за последние пару лет игрокам приходилось не раз и не два. В перечислении такие игры не нуждаются, большинство из них и так на слуху.

Не так давно коллекция шутов на южноамериканскую тематику пополнилась еще одним – полицейский боевик El Matador в очередной раз доказал, что в Германии умеют делать не только красивые пальмы и тормозные движки нового поколения. Впрочем, сам факт пополнения произошел давно, однако появление

локализованной версии определенно заслуживает самого пристального рассмотрения.

Итак, начнем, пожалуй. Завязка вполне стандартна и не выходит за рамки среднестатистических боевиков.

Главный герой – крутой мацо, настоящий матадор с квадратной челюстью, служит в специальном подразделении по борьбе с организованной торговлей белым порошком – самым распространенным занятием в Южной Америке. Внезапно ворвались «нехорошего» бизнеса активизируются, на сцене появляются новые лица, и после уничтожения почти всех агентов наш мацо решает действовать. Причем совершенно непонятно, чем он занимается – мстит или вершит правосудие. Впрочем, это уже зависит от того, кто закапывает трупы.



# GIGABYTE™

TECHNOLOGY



## GEFORCE® 7900 GT



### GV-NX79X512DB-RH

Граф. ядро: GeForce 7900GTX  
Частота ядра: 650 МГц  
Пам'ять: GDDR 3  
Частота пам'яті: 1700 МГц  
Об'єм пам'яті: 512 Мбайт  
Шина пам'яті: 256 біт  
Інтерфейс: PCIEx16  
Кількість конвеєрів: 24  
Система охолодження: активна з вентилятором  
Виходи: 2\*DVI-I, D-SUB (адаптер), TV-OUT, VIVO  
Додатково: Power DVD, Serious Sam 2



### GV-NX79T256DB-RH

Граф. ядро: GeForce 7900GT  
Частота ядра: 450 МГц  
Пам'ять: GDDR 3  
Частота пам'яті: 1320 МГц  
Об'єм пам'яті: 256 Мбайт  
Шина пам'яті: 256 біт  
Інтерфейс: PCIEx16  
Кількість конвеєрів: 24  
Система охолодження: активна з вентилятором  
Виходи: 2\*DVI-I, D-SUB (адаптер), TV-OUT  
Додатково: Power DVD, Serious Sam 2



### GV-NX76T256D-RH

Граф. ядро: GeForce 7600GT  
Частота ядра: 560 МГц  
Пам'ять: GDDR3  
Частота пам'яті: 1400 МГц  
Об'єм пам'яті: 256 Мбайт  
Шина пам'яті: 128 біт  
Інтерфейс: PCIEx16  
Кількість конвеєрів: 12  
Система охолодження: пасивна SILENT PIPE II  
Виходи: 2\* DVI-I, TV-OUT, D-SUB (адаптер)  
Додатково: Power DVD, Serious Sam 2

Більш конкретну інформацію Ви можете отримати у наших партнерів:

#### Київ

Фокстрот ІТ (044) 247 70 37  
Компас Трейд (044) 531 97 30  
КПІ-Сервіс (044) 248 95 55  
Валтек (044) 455 72 06  
Комтехсервіс (044) 236-88-00  
Одеса  
Неолоджік (048) 728 3728  
Тід (0482) 322 321

#### Харків

АВАНТІ Ураїна (057) 340 56 96  
СПЕЦВУЗАВТОМАТИКА (057) 719 15 05  
МКС (057) 214 20 84

#### Донецьк

Техніка (062) 381 58 28  
Комп'ютерні технології (062) 381 92 82  
Фіто (062) 381 32 05

#### Дніпропетровськ

РІМ 2000 (056) 236 03 00  
Мастер Груп (056) 232 15 63  
Мідіс (061) 220 29 11

#### Львів

НеоСервіс (032) 294 81 81  
Стек (032) 240 34 34  
Техніка для бізнесу (032) 298 95 00

Специфікації та зображення можуть бути змінені без спеціального повідомлення. Всі торговельні марки та логотипи належать їх законним власникам.



**ASBIS®**  
www.asbis.ua

www.gigabyte.com.tw  
www.gigabyte.kiev.ua

**GIGABYTE™**  
TECHNOLOGY





Трупов будет много, очень много. К ним прилагается море крови, тонны стреляных гильз и минимум разрушений. С графикой дела обстоят неплохо. Особенно, если закрыть глаза на похабно сделанные взрывы. Пейзажи во многом статичны и малоинтерактивны. В основном разбить удастся только стекла. И пусть враг укроется хоть за картонной коробкой, она сохранит его от выстрелов не хуже каменной стены. Нехорошо в наше-то время, ох как нехорошо... Так что с игровой физикой El Matador не дружит. Общий уровень графики достаточно высок, хотя особых изысков не наблюдается. Да и хвататься особенно нечем – поддержки пиксель-шейдеров версии 2.0 у него время никого не удивит.

Игра разбита на миссии, сюжетно связанные между собой скриптовыми роликами. Штампов здесь с избытком. Чего только стоят препирания полицейских в офисе. При ближайшем рассмотрении видеофрагменты являются неисчерпаемым источником казусов. Вот, к примеру, только что матерый мафиози лихо размахивал УЗИ, но буквально через секунду палит в героя из АКМ. Чудеса да и только.

Крестовый поход против злодеев начинается в тренировочном лагере, где игроку предстоит пройти ускоренный курс обучения, затем действие перемещается в ночной клуб

«Барракуда». И тут приходит понимание, что легко в учении, но тяжело в бою.

Сразу становится видна вся специфика игры. Прежде всего, это касается поведения врагов. Скриптовые, многочисленные, тупые, но очень меткие. Они прячутся в укрытиях и просто по темным углам, стреляют издали и очень уместно пользуются гранатами. То же самое, только с гораздо меньшим успехом, проделывают и союзники, хотя их главная обязанность – роль живого щита или дополнительный источник боеприпасов. В своих пострелять не получится – так уж постановили разработчики.

Оружия в игре много, однако это достигается за счет добавления к нему оптического прицела. Проще говоря, есть, например, АКМ и АКМ с опти-

кой, причем последний считается как совершенно самостоятельная пушка.

По давней традиции, все оружие герой таскает в своих безразмерных карманах, весь арсенал – полдесятка пистолетов, дробовиков, снайперских винтовок и тяжелого вооружения, а также гранаты и более десятка автоматов и автоматических винтовок. Последние, кстати, – едва ли не самый лучший аргумент в стычках. Все оружие имеет очень сильную отдачу, особенно это касается стрельбы очередями. Дробовики вообще малоэффективны, даже в ближнем бою – близко никто не подпустит, а если и подпустит, то все равно выстрелит первым. Вдобавок разброс пуль при стрельбе очень высок, а мишени – слишком мелкие и подвижные, да

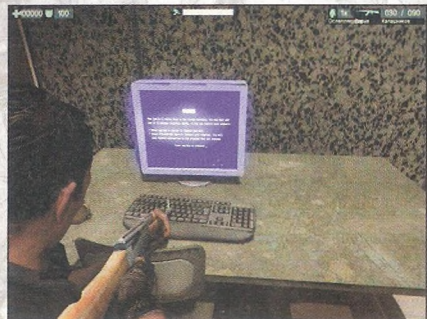
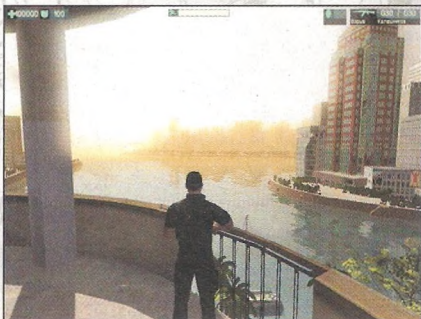
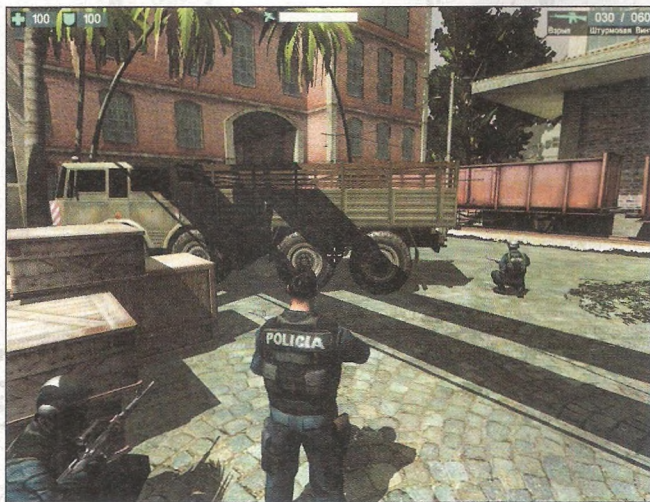
и патронов постоянно не хватает. И вот здесь оправдывается слоган игры: лучший взгляд на Южную Америку – сквозь оптический прицел.

Подобно Макс Пейну, герой умеет здорово тормозить. В смысле замедлять время. Делается это просто и элегантно, на «перезарядку» умения уходит некоторое время. В любом случае slow-мо – единственной способ пройти игру с минимальным риском для здоровья. Броню вышибают быстро, а 100 % здоровья исчезают после нескольких удачных попаданий. Аптечки встречаются крайне редко, бронежилеты – и того реже. Как противовес высокой сложности игры – возможность сохраняться в любом месте и в любое время. Пренебрегать ею не стоит, скорее наоборот – лучше злоупотреблять.

Но вот незадача – несмотря на отсутствие «новейших технологий», игра загружается продолжительное время, даже на мощных компьютерах. С чем это связано – не понятно.

Даже при наличии нескольких ощутимых недостатков El Matador – приличный шутер, способный без труда увлечь даже искушенных игроков. Высокая сложность и обилие интересных тактических моментов делают игру настоящим крепким орешком среди подобных. А крепкие орешки по зубам только настоящим геймерам...

Алексей Лещук





Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

# 1C® МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1C Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, http://games.1c.ua



- ♦ модельний ряд позашляховиків Ульяновського автозаводу ♦ використання пониженої передачі та блокування міжколісного диференціалу
- ♦ п'ять регіонів Росії ♦ погодні умови, що впливають на проходження трас ♦ реалістична фізична модель та модель ушкоджень



Реклама

[www.4x4game.ru](http://www.4x4game.ru)





Название игры: Phoenix Wright: Ace Attorney

Платформа: Nintendo DS

Жанр: Action/Adventure

Издатель: Capcom

Разработчик: Capcom

Сайт: www.phoenixwright.com

ОЦЕНКА

9

Графика

8

Геймплей

10

Управление

10

Звук

6

Сюжет/концепция

10

# ВИНОВЕН!

## Приговор обжалованию не подлежит



независимо от возраста и игрового опыта. А во-вторых, 50 % игр – это инновационные проекты. Одна из них – Phoenix Wright: Ace Attorney, симулятор адвоката, необычный по концепции и реализации игрового процесса.

### Правосудие для всех!

В игре вы выступаете в роли молодого и амбициозного адвоката по имени Феникс Райт, который стремится заслужить звание высококвалифицированного специалиста в области юриспруденции. Вместе со своей юной помощницей Маей Фей и опытной наставницей Мию Фей главному герою предстоит заняться расследованием пяти запутанных дел, на первый взгляд кажущихся совсем безнадежными, и доказать невиновность своих клиентов.

### Протестую!

Условно игровой процесс в Phoenix Wright можно поде-



лить на две части: «Стадия расследования» и «Стадия защиты в суде». На первом этапе игроку предстоит тщательно осмотреть место преступления, собрать улики, побеседовать с подозреваемым, опросить всех потенциальных свидетелей (а при необходимости дополнительно пообщаться и с некоторыми другими персонажами), изучить материалы следствия, отчеты и проанализировать всю полученную в ходе расследования информацию в целом. Интересен и тот факт, что обработка улик реализована в виде мини-игр. Например, для того чтобы снять отпечатки, сначала нужно насыпать алюминиевую пудру, а затем сдуть ее, дуя в микрофон.

После того как вы закончите изучение материалов судебного разбирательства, вам необходимо продумать линию защиты своего клиента и перейти непосредственно к рассмотрению дела в за-

ле суда. Вот здесь-то и начинается все самое интересное. Ведь герою предстоит не только столкнуться с талантливым и безжалостным прокурором Майлсом Иджворт, готовым на все, лишь бы получить приговор «Винновен», но и с некоторыми весьма хитрыми и лживыми свидетелями. При этом вы далеко не сразу сможете догадаться о том, что, например, свидетель врет или намеренно (а в некоторых случаях по собственной рассеянности) умалчивает о каких-то важных фактах. Лучший выход из подобных ситуаций – начинать оказывать давление на человека, задавать дополнительные во-

Еще год назад никто и предположить не мог, что портативная система Nintendo DS сможет snискать огромную популярность среди геймеров всего мира. Особенно если учесть тот факт, что консоль и по техническим характеристикам, и по дизайну значительно уступала PSP. Тем не менее на сегодняшний день DS занимает 70 % рынка портативных консолей и является лидером в данной сфере. В чем же секрет успеха? У Nintendo DS есть два выигрышных момента: во-первых, практически все проекты доступны и легки в освоении. Именно поэтому приставку приобретают люди





просы, заставляя уточнять детали и, в случае необходимости, изменять линию защиты согласно замечаниям. Ранно или поздно лгун начнет путаться, вы сможете обнаружить несоответствия в его показаниях и уже на основании этого дальше строить свою линию защиты.

Если вы решили изменить свои показания, необходимо нажать кнопку и сказать в микрофон «Hold it!». Если хотите опротестовать заявления свидетеля и получить дополнительную информацию по рассматриваемому вопросу, то выкрикните «Objection!», а если привести дополнительные доказательства — «Take That!». Но здесь нужно учесть тот факт, что каждый свой шаг и действие нужно продумывать. Если вы будете выкрикивать команды невпопад или предъявлять доказательства «не по теме», то это только усугубит ваше положение. Во-первых, глупые оплошности запросто могут стать поводом



для того, что ваш клиент будет признан виновным. А во-вторых, у персонажа есть специальный индикатор, шкала которого растет, если игрок совершает неверное действие. Если вы пять раз ошибетесь, то индикатор заполнится, и игра сразу же закончится. Данный элемент призван заставить игрока внимательно анализировать и изучать всю полученную информацию, а также продумывать свои действия вместо того, чтобы банально перебирать все предметы инвентаря в поисках разгадки. Так что главный ключ к успеху — внимательность и логическое мышление. Кроме того, не забывайте слушать рекомендации и комментарии своих напарников.

### Юмор — наше главное оружие

Помимо нетривиального игрового процесса, проект Phoenix Wright отличается прекрасным юмором. Это проявляется во всем: и в репликах героев, и в их мимике, и непосредственно в графическом исполнении игры. Визуально игра выглядит, как настоящий аниме мультфильм, и изобилует яркими и сочными красками.

Главное достоинство игры — это интересная, захватывающая сюжетная линия, увлекательный геймплей и неординарное дизайнерское решение при создании персонажей и игрового мира в целом. Пропустить этот лихой проект — себе же навредить.

Ольга Крапивенко,  
helga666@mail.ru

# ОФИЦЕРЫ

Вторая Мировая 1939 - 1945

## У КАЖДОГО СВОЯ ПРАВДА



РУССБИТ-М  
У К Р А И Н А

ТЕЛ. +38 (067) 509-17-37, (044) 561-86-09  
WWW.RUSSOBIT-M.COM.UA  
E-MAIL: INFO@RUSSOBIT-M.COM.UA

**ИЗДАТЕЛЬСТВО, ОПТОВАЯ ТОРГОВЛЯ  
ВЫДАЧА СЕРТИФИКАТОВ ИГРОВЫМ КЛУБАМ**



The Settlers II: Next Generation (10th Anniversary)

Жанр: RTS

Разработчик: Blue Byte Software, [www.bluebyte.net](http://www.bluebyte.net)Издатель: Ubisoft Entertainment, [www.ubi.com](http://www.ubi.com)

Системные требования: процессор с частотой 1,8 ГГц, 512 Мб оперативки, 3D-ускоритель со 128 Мб видеопамати

Сайт игры: [diesiedler2.de.ubi.com](http://diesiedler2.de.ubi.com)

ОЦЕНКА:

11

Геймплей:

11

Графика:

10

Звук:

12

Управление:

8

Ностальгия:

11

# The Settlers II

## 10th ANNIVERSARY

# лучше новых двух!

### Ностальгия рвет на части!

С любовью и радостью вспоминаю школьные годы. Компьютеры тогда были только одного типа, который назывался «у папы на работе». И доступа к нему почти не было, сами догадываетесь, почему. Но где-то классе в пятом появился и еще один тип ПК, именуемый «у друга дома, когда нет родителей». Вот и использовали компьютеры соответственно их названию. После уроков (а частенько и на уроках ☺) бегали к другу Валерке играть в хорошие игры. Славное было время: никаких тебе трудностей, забот и обязанностей. Даже плохих игр не было, все *StarCraft*'ы, *Age of Empires*'ы да *Settlers*'ы. Жаль только, что играть прихо-

дилось не часто... А когда хорошего мало, запоминается оно намного сильнее. Наверное, именно поэтому старые игры так близки душе и сердцу, ведь они навевают теплые воспоминания из детства.

О том, что Blue Byte готовит римейк *Settlers II*, приуроченный к десятилетию этой замечательной стратегии и двадцатилетию издателя Ubisoft, известно стало совсем недавно. Подробности почти не было, они ограничивались небольшим набором скриншотов и краткой информацией о будущей игре. В то, что «голубой байт» сможет в полной мере передать геймплей и атмосферу оригинальной игры, верилось мало. Даже более того, понемногу закрадывались подозрения, что разработчики

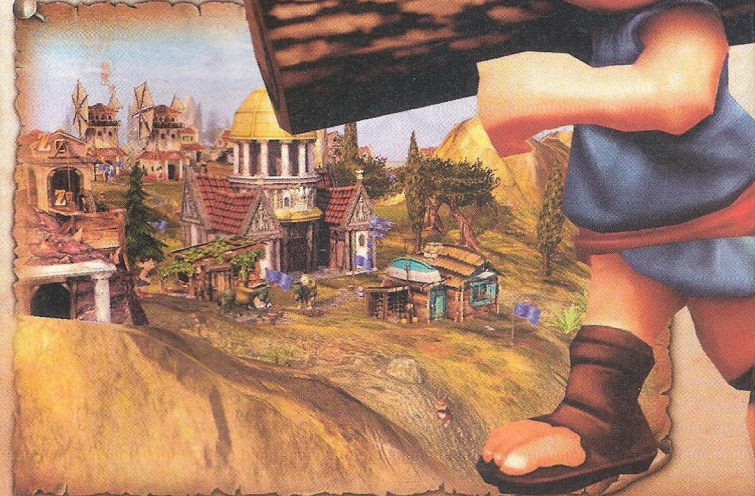
просто намерены нагло эксплуатировать известное имя. Но как же я ошибался...

Уже с первых минут игры стало видно, что перед нами все те же «Поселенцы» десятилетней выдержки, только в новой обертке. Геймплей ничуть не изменился, а вот графика переработана в соответствии с самыми последними технологиями и веяниями моды. Стоит отдать разработчикам должное, ведь прикрутить трехмерный движок к старой игре невозможно в принципе, и им пришлось заново строить старый геймплей на базе нового движка, а ведь это намного сложнее. Но в итоге результат превзошел все ожидания: прошедших лет как будто и вовсе не было, и не смотря на всю

красоту 3D-объектов и анимации, воспринимается новая игра точно также, как и старенький затертый до сквозных дыр оригинал. Чуть было слезу не пустил от радости и удивления...

### Что нового?

Для тех, кто был знаком со старенькими «Поселенцами», почти единственным нововведением в юбилейном проекте стал новый движок и, как следствие, новая более красивая графика. По возможностям обзора и масштабирования







ния 10th Anniversary немного отстает от моды и проигрывает братьям по жанру. Фиксированный зум несколько раз-

и с высоты водонапорной башни. Кроме зума, можно менять угол обзора, которых всего-навсего три штуки. В общем, этих настроек камеры вполне достаточно для комфортного геймплея. Но если их окажется мало, удерживая правую кнопку мыши, можно свободно осмотреть местность. Однако как только вы ее отпустите, камера тотчас вернется в фиксированное положение. Выбранные разработчиками углы обзора нельзя назвать правильными и всегда уместными, но что есть – то есть, поэтому лучше примем для себя, что все хорошо.

Из других нововведений стоит выделить такую полезную вещь, как игра по Сети/Интернет, возможность увеличить скорость игры и удобный интерфейс. В остальном все по-старому...

### Что старого?

Глава для тех, кто забыл, для тех, кто помнит, и для тех, кто вообще даже понятия не имеет о том, что, зачем и почему бы-



ла игра Settlers II. А была она стратегией реального времени, рассчитанная на развитие собственного поселения. Никакого микроконтроля колхозников и военных, их нам даже не давали в распоряжение. Геймплей построен совсем на другом. Чтобы наиболее подробно его описать, рассмотрим пример развития одной базы.

Сначала у вас в распоряжении всего ничего – родной домик и небольшой набор ресурсов, необходимых на первых порах развития. Что дальше? Каждый развивается по-разному, но в целом принцип один и тот же. Главная задача – построить поселение, которое сможет самостоятельно обеспечить себя всеми необходимыми ресурсами, а потом развить военное дело и победить противника. Поселение строится не за пять минут, так что нужно набраться терпения и – за работу! Строим домик лесника и лесоруба. Первый будет сажать деревья, второй – их спиливать. Где-то неподалеку должна раз-

меститься лесопилка, чтобы бревна не лежали мертвым грузом, а превращались в доски. Они, в свою очередь, понадобятся для постройки зданий. Поначалу стройматериалов совсем немного, и наладить их производство – очень важно для успешного развития. Но для постройки зданий пригодятся еще и камни. Их добывает каменотес (скалы/разбросанные по местности камни) или шахтер в каменоломне.

С добычей строительных ресурсов уже все окей, но как-то маловато места для базы. Строим несколько барачков у края базы, чтобы расширить границы. Теперь нужно позаботиться о еде. Для этого понадобятся несколько ферм (располагать которые лучше на плодородных землях), мельница и пекарня. На ферме выращивают зерно, в мельнице из него делают муку, а в пекарне пекут хлеб. Но, кроме муки, пекарня попросит еще и воду, которую можно добыть в колодце, построив его неподалеку от



дражает: мы не можем четко выбрать высоту камеры, игрой задано лишь несколько стандартных пози-

ций, и менять их невозможно. Радует только большой их диапазон: на поселенцев можно смотреть как в непосредственной близости к ним, так







реки или озера. Там же можно построить и хижину рыбака – лишняя еда, как известно, не помешает. Снова мало места?! Строим бараки, опять расширяемся. Но тут возникла новая проблема: открытые просторы сильно заросли лесом, придется нанять несколько лесорубов. Когда все спилят, их можно будет отправить «в отпуск»: рубка – это скорее необходимость расчистить территорию, нежели способ добыть больше ресурсов.

Ух ты, какая картина! Перед нами открылась территория, на которой можно строить шахты. Срочно вызываем геологов. Интересно, что они тут найдут? Ресурсов, добываемых из-под земли, не так уж много: золото, уголь, железная руда и камень. Золото можно найти в болотистой местности, а уголь и руда могут оказаться где угодно, не говоря уже о камне. Для хорошей работы шахтерам нужно носить еду, иначе работа намертво станет, и толку от них не будет ника-

го. Далее можно осваивать производство инструментов для рабочих и оружия для военных, что до появления шахт было недоступно. А вот уже с появлением золотых шахт можно и монетный двор построить. Он, кстати, очень нужен, потому что когда разносчик занесет золотую монетку в дом с военными, они тотчас же повысятся в звании. А чем сильнее армия – тем больше шансов выиграть войну. Развиваемся дальше, строим свинофермы и другие полезные здания, продвигаемся по карте все вперед и вперед...

И вот наступил тот момент, когда мы переходим от развития к сражениям. Наша граница уже вплотную приблизилась к границе врага. Чтобы его победить, нужно захватить все его военные здания. И если сначала у вас мало «прокаченных» вояк, получивших золотую монетку для увеличения своих способностей, будет очень тяжело. Но и из такого положения есть выход. Нужно



построить поближе к границе замок и несколько (а лучше целый десяток) катапульти. В замок помещается много воинов, и его трудно захватить за один заход. А катапульты будут без зазрения совести кидать во вражеские здания огромные каменные глыбы. (Да-да, добыча камня нужна не только для постройки зданий.) Выжидаем, пока солдаты повысятся в звании, и тогда можно будет начать захват вражеских зданий. Интересно, что когда военное строение становится вашим, территория вокруг него обставляется «правильными» границами, а все остальные вражеские здания вокруг него самоуничтожаются.

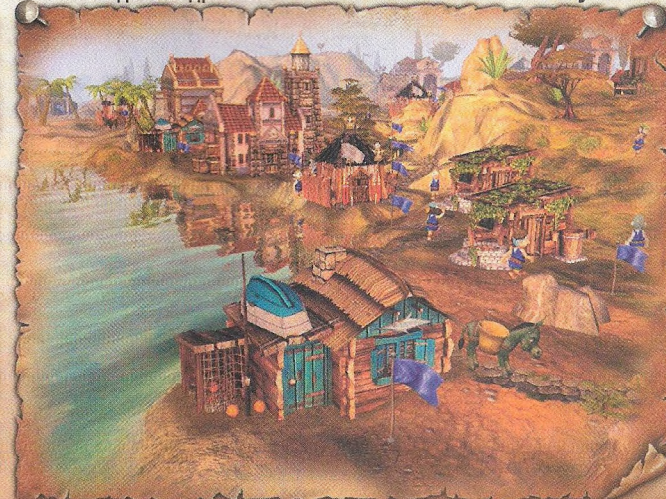
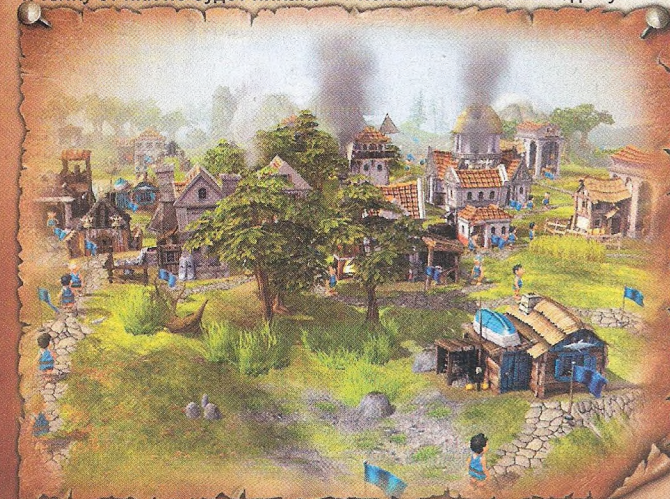
И во всем этом мы почти не принимаем участия, лишь указываем, где будет построено новое здание, как пройдет дорога и какое здание атаковать. Наша участь – наблюдать за тем, как маленькие человечки носят туда-сюда ресурсы, добывают их, а к концу игры начинают по-детски драться

с врагом. Это очень забавно и интересно, почти как мультик из детства. Несмотря на то что мы не можем выделять человечков и отдавать им приказы, игроку очень интересно выстраивать логические цепочки из большого количества самых разных зданий, чтобы создать самое лучшее поселение с развитой экономикой. Не менее занятно потом смотреть, как развитый город цветет и радуется жизни...

\*\*\*

Взвесив все «за» и «не за», мы имеем очень интересную и качественную игру, которая понравится как молодым игрокам, так и любителям оригинальной *Settlers*. Скучная поначалу кампания захватывает и поглощает игрока к середине и аж до завершения. Жаль только, что она слишком коротка, но это поправит немалое количество карт для одиночных сражений. Отличный подарок к юбилею, и точка.

СанСаныч Гусленко





# Взломай

# CODE12!

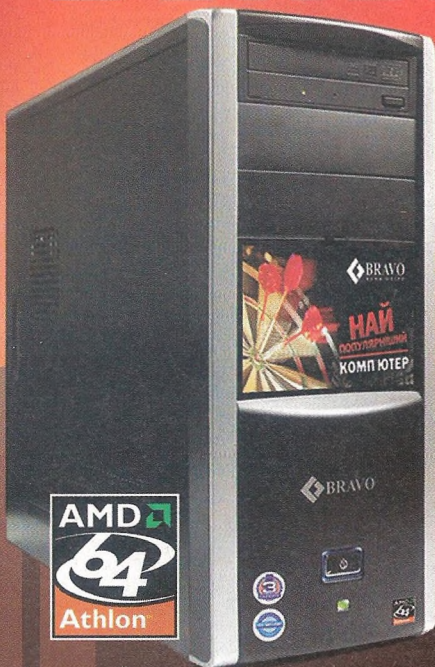
## ГЛАВНЫЕ ПРИЗЫ

## В сейфе CODE12:

ИГРОВОЙ КОМП  
на базе процессора



## АКУСТИЧЕСКИЕ СИСТЕМЫ microlab H500 и A6661



**BRAVO**  
КОМПЬЮТЕРЫ

- Каждому 10-му участнику, приславшему правильный ответ – личный счет в гипермаркете контента от **hit\*on**
- Каждому 20-му участнику, приславшему правильный ответ – хитовая лицензионная игра от журнала «Шпиль!»\*
- Каждому 30-му участнику, приславшему правильный ответ – стартовый пакет DJUICE\*

По вопросу получения призов обращайтесь в службу технической поддержки в будние дни с 10:00 до 19:00 по телефону (044) 502-01-13

**Сейф будет вскрыт 31 декабря 2006 года  
в 23:59:59 по киевскому времени!**

### ПЯТЫЙ ВОПРОС ДЛЯ ВЗЛОМА CODE12:

На кого похож монстр, жарящий Immolation в «Героях уничтоженных империй»?

На плохого программера – пришли SMS с паролем **C121101** на номер **7500**

На Дюка Ньюкема и на его маму одновременно –  
пришли SMS с паролем **C121102** на номер **7500**

На Клеска из Quake 3 и Юрия из C&C –  
пришли SMS с паролем **C121103** на номер **7500**

На Иллидана из WarCraft и Дьябло из Diablo –  
пришли SMS с паролем **C121104** на номер **7500**

На Макса Пейна и Лару Крофт –  
пришли SMS с паролем **C121105** на номер **7500**

У выпадку моментального замещения послуга вважється наданою.  
Контакт – провайдер ТОВ «Полігон Інтернет» Україна: [www.polygon-ukraine.com](http://www.polygon-ukraine.com).  
Технічна підтримка з 10:00 до 19:00 у будні дні (044) 502-01-13.  
Вік учасників акції від 18 років (тільки для повнолітніх). Вартість повідомлення 2,50 грн. у т.ч. ПДВ, без ПФ.  
Для абонентів KyivStar, Ace&Base, Djuiice, UMC, Sim-Sim, Jeans.  
ЗАТ «Український мобільний зв'язок». Ліцензія ДКЗ АА №729189 від 29.12.2004р. ЗАТ «Київстар Дж. Ес. Ем». Ліцензія ДКЗ №009503 від 12.04.2001р.

Дополнительная информация на сайте журнала «ШПИЛЬ!» [www.shpil.com](http://www.shpil.com)

Наименование AMD, логотип AMD со стрелой, а также наименования AMD в любых сочетаниях являются товарными знаками компании Advanced Micro Devices, Inc.

Наименования прочей продукции и услуг используются только в информационных целях и могут быть охраняемыми товарными знаками.

\*Количество игр и стартовых пакетов ограничено

\*\*Под бесплатным получением приза имеется ввиду возможность приобрести его за 1 гривну.

**hit\*on**

microlab

feel different

[www.microlab.ua](http://www.microlab.ua)



**H500**



**A6661**



Название игры:

Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII

Жанр: Action

Издатель: Square Enix

Разработчик: Square Enix

Сайт: [na.square-enix.com/dcff7/](http://na.square-enix.com/dcff7/)

ОЦЕНКА

Графика

Геймплей

Управление

Звук

Сюжет/концепция

7  
7  
8  
6  
8  
8

# Погребальная песнь цербера

**В** последнее время Square Enix проявляет

огромный интерес к вселенной Final Fantasy VII.

В этом году компания выпустила четыре проекта, развивающие сюжетную линию оригинала. И если Final Fantasy VII: Advent

Children – это подарок судьбы, грандиозный по замыслу и масштабам полнометражный цифровой фильм, отличающийся безупречным техническим исполнением, великолепными спецэффектами, грамотной режиссурой и операторской работой, то все остальные проекты – не более чем посредственные подделки. Final Fantasy VII: Crisis Core, Dirge of Cerberus: Lost Episode, Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII – это пресные, вторичные игры, без малейшего основания

для собственного существования. На первые два проекта особых надежд никто и не возлагал, а Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII изначально позиционировался, как потенциальный хит.

## Потерянный эпизод

Действие игры разворачивается три года спустя после событий, имевших место в Final Fantasy VII (и год спустя после Advent Children). Динамика повествования набирает обороты постепенно. Начинается все с истории о том,

что неизлечимый вирус Геостигма по-прежнему стремительно распространяется по всему миру, ставя под угрозу существование человечества в целом. Затем примешиваются солдаты Deep Ground, атакующие город Калм и захватывающие в плен инфицированных жителей. На фоне этих событий разворачивается личная драма главного героя – Винсента Валентайна, которого много лет назад убили, а затем подвергли тело генетическим экспериментам, в результате вернув







к жизни уже не человека, а монстра. Благодаря авторскому подходу, сюжетная линия держит в напряжении, сохраняя интригу до самого финала и не скатываясь к банальному «мусорному чтivu». Нетривиальный сценарий сопровождается высококлассно срежиссированными CG-роликами, от чего не раз возникнет ощущение, что перед вами продолжение фильма, а не игра.

## Это шутер?!

Если к сценарию и подаче сюжетной линии претензий не возникает, то к остальным аспектам игры их более чем достаточно. Первое, что бросается в глаза, – посредственно реализованная визуальная составляющая. Конечно, графика не опускается до уровня калькулятора МК-51, но тяготеет ближе к концу 90-х годов. Топорные модели персонажей, текстуры низкого разрешения, скудные интерьеры, угловатые предметы окружения, убогие спецэффекты, отсутствие интерактивности. Общий дизайн карт очень прост и чаще всего копирует сам

себя. По сути, если вы попали в какое-либо помещение, будьте уверены, вы увидите его еще не раз. Как факт: Dirge of Cerberus – технически несвежая игра.

На этом недочеты не заканчиваются. Игровой процесс примитивен, скучен и однообразен. Возможности отклониться от курса нет и в помине. Все линейно до боли. Правда, уровни структурированы так, чтобы вы не слишком уставали от текущего коридора, помещения или локаций. Но все, чем вам придется заниматься до самых финальных титров (или, как вариант, пока не надоест), – отстреливать врагов и искать ключи от дверей. Dirge of Cerberus страдает от дисбаланса и общей монотонности происходящего.

При этом искусственный интеллект противников иначе, как «естественный идиотизм», охарактеризовать нельзя. Это как в голливудских боевиках, где отрицательные герои предпочитают поиску близкого укрытия ге-

роическое получение пули в лоб. Противники вас видят и прекрасно знают о вашем местоположении на уровне, даже если вы скрючились на корточках за грудой ящиков, расположенных в километре от охраны. Однако при этом они просто стоят на месте и стреляют. Никакой стратегии и тактики ведения боя у врагов не имеется. Что бы вы ни делали, они не сдвинутся с места. Некоторые типы противников, правда, могут бегать, но при этом самостоятельно на карте они не ориентируются. То есть их передвижение ограничено разметкой, четко регламентирующей, кто и где должен находиться и куда может перемещаться. Знаете, первое время это даже весело, но потом начинает крепнуть подозрение, что вас держат за идиота.

Еще больше положение усугубляет ужасно реализованная система управления. Дело в том, что для передвижения героя вы используете левый аналоговый джойстик, камерой управляете правым,

а стреляете нажатием на клавишу R1. Органично согласовать все действия получается далеко не сразу. Будьте готовы к тому, что в некоторых случаях вам придется потратить минуту, чтобы прицелиться в противника. Ситуации, при которых Винсент будет бежать в одну сторону, а камера будет развернута в диаметрально противоположную, – тоже не исключаются.

## Bullet for my Valentine

Это ужас! Компания Square Enix взялась за разработку игры в жанре, с которым никогда ранее не имела дела. И на полпути поняв, что ничего не выйдет, оставила все как есть в надежде, что, как говорил Богдан Титомир, «пилл खाвают». В результате мы получили незаконченную игру, застрявшую в далеком прошлом.

Ольга Крапивенко,  
helga666@mail.ru





**Название игры:** GTR2**Жанр:** автомобильный симулятор**Разработчик:** SimBin Development Team, [www.simbin.com](http://www.simbin.com)**Издатель:** 10tacle Studios, [www.10tacle.com](http://www.10tacle.com)**Издатель на Украине:** Одиссей, [www.odyssey.od.ua](http://www.odyssey.od.ua)**Локализатор:** ND Games**Системные требования:** процессор с частотой 1,8 ГГц, 512 Мб оперативки, 64 Мб видео (DirectX 9.0c)**Сайт игры:** [www.ndgames.ru/gtr2](http://www.ndgames.ru/gtr2)**Оценка:** 8 (с на-

тяжкой)

**Геймплей:** 12**Графика:** 7**Звук:** 8**Управление:** 6 (без

руля играть

практически

невозможно)



# Много шуму, мало толку

**К**огда вы будете читать эти строки, чемпионат FIA GT, проходящий на протяжении 24 часов вдоль пяти сотен километров пути, уже закончится, осень украсит дороги желтыми листьями, а мы будем разбивать пальцы о клавиатуру, готовя предновогодний номер «Шпиля!». Так устроен мир, все течет, все меняется: совсем недавно мы не могли достать до педалей папиного велосипеда и играли с друзьями в прятки, а уже сегодня нарушаем правила на мотороллере и прячемся от военкомата. Но все, что делается, оно, как мы знаем, к лучшему.

Вот и автомобильный симулятор GTR повзрослел и щеголяет гордой цифрой «2» в названии. А многое ли изменилось в сравнении с предыду-

щей частью? Игра стала красивее и немного интереснее, а ее сложность теперь не отталкивает от себя малоопытных гонщиков. Но в целом за

прошедшие годы мало что изменилось. Кроме системных требований, конечно.

**Red... yellow... green... START!**

Одним из самых интересных режимов игры в GTR 2 является (только не смейтесь!) школа вождения. Серьезно! По практике первой части мы знаем, что большая сложность симулятора FIA GT отпугивает новичков и превращает игровой процесс в каторжный труд для людей, не фанатеющих от запаха бензина. Тут же все как у людей! Мы пройдем путь от тупого дятла, ничего не смыслящего в управлении гоночным болидом, до настоящего опытного гонщика. Профи из







ЛЮБИШЬ КАТАТЬСЯ?

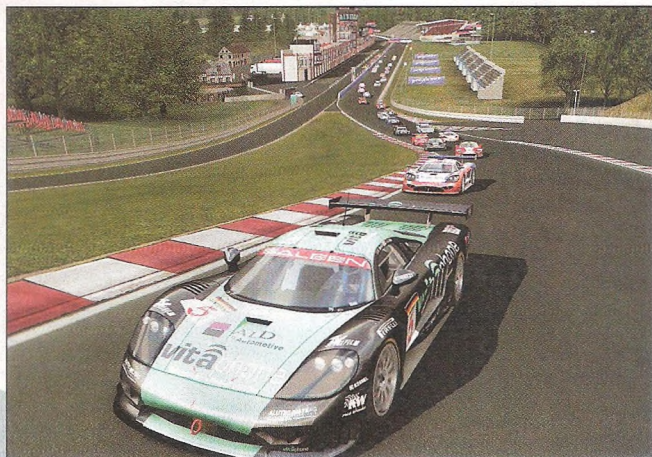
УЧИ МАТЧАСТЬ!

*Специальный выпуск ШПИЛЬ!*

**От автосимов  
до концепт-каров**

СКОРО В ПРОДАЖЕ!



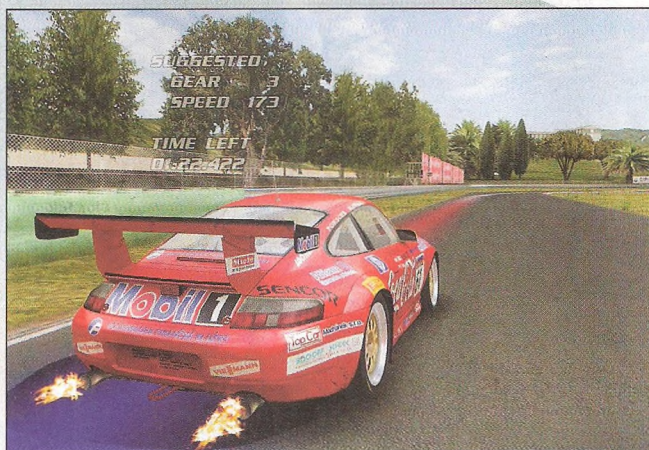


нас не сделают, тут ведь нужна практика. Прохождение поворотов, торможение, ускорение, обгон, управление в разных погодных условиях – вот неполный список уроков, которые предстоит выучить молодому бойцу. А ведь на каждом уроке нам дадут с добрый десяток заданий, так что не думайте, что обучалку можно быстро пройти...

Остальные режимы ничем не примечательны, на них придется сражаться со временем либо с противниками. Есть классический 24-часовой режим (время гонки можно изменить), чемпионат и гоночный уик-энд. Играть стало несколько легче: есть много помощников (при заносах, при торможении, на поворотах, да и во многих других ситуациях вам на помощь приходит великий AI). Но даже если их все отключить, управление автомобилем не составляет особого труда. Плохо лишь то, что на клавиатуре рулить гоночным болидом почти невозможно: GTR2 требует равномерного ускорения и удержания точного угла поворотов. С рулем будет намного легче!

### Inside the game

Графику позиционируют как офигенно крутую, однако таковой она не является. Да, автомобили выглядят весьма симпатично, но, кроме них, красот больше нигде не наблюдается. Трассы построены дровосеками: немного асфальта, немного гравия, стены да траектория знакомых гоночных полигонов – вот и все! Система повреждений тоже удивила своей простотой. Может отлететь какая-то деталь и проколоться колесо, да и то только у вас.



Машины оппонентов нагло отказываются слетать с трассы, даже если въехать в бок на полном ходу. Нехорошо! Реалистичность поведения авто тоже не блещет знанием физики и других наук. На трассе машина нелогично скользит, а на гравии ее трясет, как колхозный трактор. С реализмом это не имеет ничего общего.

Зато порадовала атмосфера игрового мира. Мы будто действительно попадаем на гоночный трек. Такое ощущение складывается благодаря хорошей озвучке и правильному построению игрового меню. Что добавить? Ах да, разработчики неплохо поработали над системой настройки автомобиля. Их очень много и каждое значение действительно влияет в конечном итоге на поведение авто.

### Trash?

Информация для размышления: на сайте FIA GT висит логотип игры GTR2, а на коробке с игрой – логотип всемирно

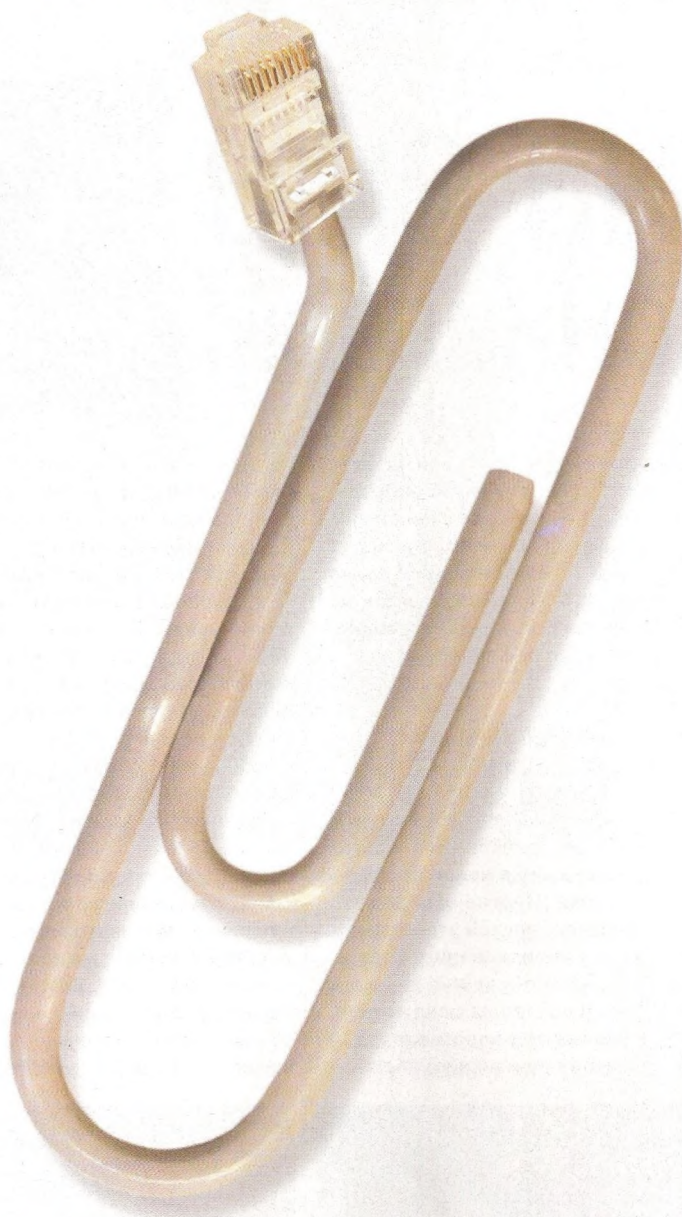
известного чемпионата. Кроме того, разработчики могут похвастать большим количеством лицензированных авто (144 машины). Это все хорошо... Но раскрутка проекта на таком высоком уровне обязывает создать игру очень высокого класса и не дает права на ошибки, даже столь незначительные. Видимо, ребята из SimBin Development Team слишком зазнались. А жаль!

СанСаныч Гусленко





# СПРАВЖНІЙ ІНТЕРНЕТ ДЛЯ ОФІСУ



Акція по виділених лініях  
з 15.09 до 15.12.2006р.\*

**128K - 55 у.о. на місяць**

**256K - 99 у.о. на місяць**

**Безкоштовне підключення!\***



**TELECOM**

**\* подробиці  
за тел. 502 52 52  
[www.iptelecom.ua](http://www.iptelecom.ua)**



**Название:** Блицкриг II: возмездие (первый официальный аддон)

**Разработчик:** Arise, Nival Interactive, [www.nival.com](http://www.nival.com)

**Издатель:** «1С Украина», [games.1c.ua](http://games.1c.ua)

**Системные требования:** процессор с частотой 1,5 ГГц, 320 Мб оперативки, 64 Мб видео (DirectX 9), 2 Гб свободного места на жестком диске

**Рекомендуемые системные требования:** процессор с частотой 2,4 ГГц, 512 Мб оперативки, 128 Мб видео (DirectX 9), 2 Гб свободного места на жестком диске

**Сайт игры:** [www.nival.com/blitzkrieg2\\_ru/vozmezd](http://www.nival.com/blitzkrieg2_ru/vozmezd)

**Оценка:** 9  
**Геймплей:** 10  
**Графика:** 7  
**Звук:** 9  
**Управление:** 8  
**Аддон сам по себе:** 10

# Война еще не закончилась!



Этой осенью разработчики решили нас с ног до головы забросать стратегиями на тему Второй мировой. И у них получилось — закидали дисками по самое не могу! Особенно радует, что каждая новая игрушка пытается превзойти конкурентов: «В тылу врага II», Company of Heroes, War Front: Turning point, Alliance: Future Combat — это лишь небольшой список проектов, заслуживающих внимания. А сколько вышло плохих и посредственных игр... урны не хватит!

Но Nival со своим знаменитым «Блицкригом» постарался на славу, совсем недавно выпустив первый официаль-

ный аддон ко второй части игры. Работы над «Возмездием» велись в минской студии Arise, однако контроль над действиями белорусов со стороны Nival проводился постоянно и регулярно. Как видно, игре это пошло только на пользу.

## Война еще не окончена, она только началась!

Если помните, игроки двояко восприняли «Блицкриг II», вышедший в конце прошлого года. Многие обрадовались его легкой игральности и определенного рода аркадности; другие же игроки (в основном фанаты первой части) напротив, вяло восприняли низкую слож-

ность и легкость прохождения игры. Игру излишне упростили, а некоторые миссии и впрямь можно было назвать детской забавой. Фанаты первой части не могли смириться с подобной ситуацией, собрались с силами и стали дожидаться первых аддонов. И дождались, притом не от какого-нибудь Васи Пупкина, а от самых что ни на есть официальных лиц.

Странно, что первые аддоны только-только начинают появляться. Первый «Блицкриг» по одним лишь «играм на движке» мог тягаться с кем угодно, не говоря уже о количестве дополнений. Возможно, для их дополнений ко второй части еще не пришло время... В любом случае, лед

тронулся и первое дополнение в лице «Возмездия» смотрится очень даже достойно.

Продолжение должно было стать более сложным по двум причинам: во-первых, тот, кто прошел оригинальный «Блицкриг II», обязательно захочет чего-то посложнее, ведь какой резон снова проходить простенькие миссии? А во-вторых, разработчики просто-таки обязаны подарить хардкорщикам и фанатам первой части игры то, что они так долго ждали. И это случилось!

## Первый взгляд

Некоторые разработчики, например наши земляки, которые все никак не могут закончить свой «Сталкер», делают так, что дополнение к игре не







запускается на ПК без оригинальной лицензионной игры. В случае с «Возмездием» нам пошли навстречу и избавили от необходимости покупать (искать или доставать) оригинал. И это хорошо.

Установка с DVD не заняла много времени, и уже совсем скоро я стал военачальником армии Великой Отечественной войны. Первая миссия кампании за немцев началась незамысловато. В моем распоряжении много танков и несколько отрядов солдат. Казалось бы, опасаться нечего. По привычке выделил толпу, клацнул мышкой по экрану, не глядя отправил их в бой, чтобы напрямик прорваться к заданной точке. Не успел моргнуть и глазом, как все мои подопечные взлетели на воздух и отправились к своим предкам. Рестарт. Попробовал обойти сбоку, предварительно заслав разведы-



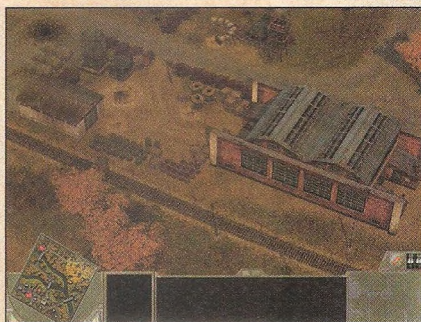
вательный отряд. На этот раз продержался на пару минут дольше и уже взял бы первую точку, но... не успел. Снова рестарт. Уже пришлось ломать голову, как же все-таки нужно поступить? Аккуратно продвигаю разведку вперед,

не спешу и не очень близко подхожу к врагу. Правильно расставляю танки, увожу пехоту с линии огня, пытаюсь охватить вражеские локации с нескольких сторон, чтобы он даже не успел задуматься перед тем, как выстрелит. Пред-

варительно сохранился и – в бой! Клац-клац, танчики подходят к технике врага, пехота очищает поселок от солдат, дома падают на землю, техника взлетает в воздух, но где-то сбоку были припрятаны несколько пулеметов и парочка вражеских танков, которые никак не входили в мои планы. И снова провал. Видимо, и на этот раз учел не все. А может, нужно было воспользоваться подмогой? Так или иначе, придется начинать с последнего сейва, и на этот







раз я уж точно ничего не упущу!

С первого раза не удастся пройти почти ни одну миссию, а на некоторые придется потратить несколько часов. Главная особенность заданий «Возмездия» – большая сложность, которая только радует и отнюдь не напрягает. В одной миссии можно встретить несколько заданий самого разного характера, что делает игру интересной и не дает игроку соскучиться.

### А правда, что..? Правда-правда!

Но не одной высокой сложностью хорош этот аддон. Общее количество новшеств не впечатляет, но главное из них – совершенно новая однопользовательская кампания достойна только похвалы. В «Возмездии» освещены события 1944 года, ставшего переломным для Германии и СССР. Именно на этом этапе войны на Восточном Фронте произошли последние крупные сражения. Красная Армия стремилась к границам Германии. В то же время Вермахт всеми силами пытался удержать захваченные земли. Аналогично разделена и кампания: мы можем взглянуть на события как со стороны наших, так и со стороны фашистов. Что примечательно, начинать разработки предлагают за Германию, и играть за них несколько

легче. Интересно и то, что сложность и атмосферность происходящих военных действий не увеличиваются по мере прохождения, они одинаково высоки во всех заданиях. Что там говорить, если игра начинается с великого исторического сражения. Также стоит отметить, что обе кампании взаимосвязаны между собой и одна продолжает другую.

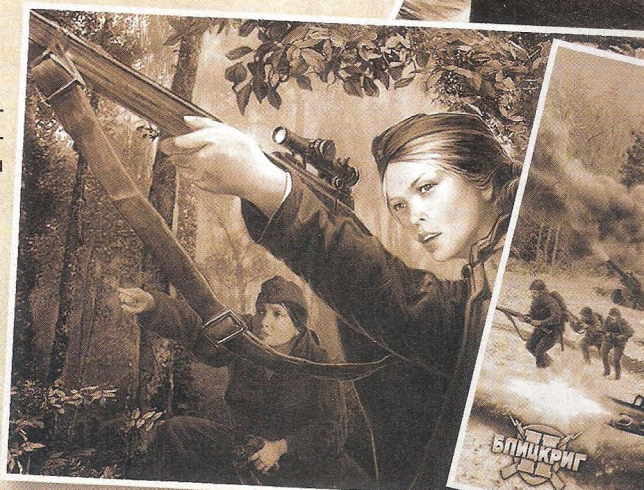
Военные единицы обзавелись более реалистичными характеристиками, что добавляет достоверности игровому рассказу. Добавилось несколько единиц новой техники, например появились немецкие САУ «Мардер III» и «Насхорн», и советский танк Т-44. Появились новые награды («Курляндский щит» на стороне Германии и «За взятие Буда-

пешта» на стороне СССР), которые соответствуют происходящим игровым событиям. Кроме того, появилось несколько карт для однопользовательских сражений и схваток по интернету.

### В правильном направлении мыслите, товарищ!

«Возмездие» – отличный аддон, по-своему изменивший геймплей второго «Блицкрига». И изменения произошли в лучшую сторону. Сказать, что перед нами совершенно новая игра, нельзя, однако это действительно не тот «Блицкриг II», который мы привыкли видеть. Надеюсь, что «Возмездие» не будет последней попыткой переиначить и улучшить геймплей этой замечательной стратегии.

СанСаныч  
Гусленко





# JAVA-ІГРИ ВСЬОГО ЗА 9 ГРН SMS З КОДОМ НА НОМЕР 7900

## hit n

**ГІПЕРМАРКЕТ**  
МОБІЛЬНИХ РОЗВАГ

wap.hiton.com.ua

**ВІД 1.9 ГРН**  
**ВІД 9.0 ГРН**  
**ВІД 4.0 ГРН**  
**ВІД 1 ГРН**

**JAVA ІГРИ**  
**Мелодії**  
**Кольорові заставки**  
**Анімації**

<b>00747685</b>  <b>3D Rally Evolution</b> Це кращі мобільні гонки. Пройди весь чемпіонат щоб відіграти всі траси та машини. NOKIA 11111111 SIEMENS 11111111 LG 11111111	<b>00747696</b>  <b>Молот Пустелі</b> Якщо хочеш зробити справу, то кожна твоя куля повинна знайти свою ціль. NOKIA 11111111 SIEMENS 11111111 LG 11111111	<b>00747700</b>  <b>Секс гуртожиток</b> Щоб потрапити до жіночого гуртожитку, треба пробитися через злобних коментаторів. NOKIA 11111111 SIEMENS 11111111 LG 11111111	<b>00747412</b>  <b>Дурак Interactive-2</b> Ваша суперниця стала ще розумнішою та ще сексуальнішою. NOKIA 11111111 SIEMENS 11111111 LG 11111111
<b>00747439</b>  <b>Alien Shooter</b> Ви маєте один шанс, і ви повинні його використати! Доля людства залежить від Вас! NOKIA 11111111 SIEMENS 11111111 LG 11111111	<b>00747473</b>  <b>Ball Rush2</b> Довгоочікуване продовження захоплюючого і класичного арканойда «Ball Rush». NOKIA 11111111 SIEMENS 11111111 LG 11111111	<b>00747677</b>  <b>Пригоди Кенні</b> Відеогру і підводних монстрів, скари затонулих кораблів. NOKIA 11111111 SIEMENS 11111111 LG 11111111	<b>00747616</b>  <b>World Soccer 2006</b> Грай за улюблену команду та вигравай у інших фаворитів чемпіонату. NOKIA 11111111 SIEMENS 11111111 LG 11111111
<b>00747614</b>  <b>Більярд на роздзяння</b> Якщо ти перемаєш її, то вона зробить тобі сюрприз! NOKIA 11111111 SIEMENS 11111111 LG 11111111	<b>00747698</b>  <b>RPG</b> Магічний континент захоплює монстри! Боротьба - єдиний спосіб вижити! NOKIA 11111111 SIEMENS 11111111 LG 11111111	<b>00747701</b>  <b>Black Jack</b> Найвідоміша в світі азартна гра - Black Jack. Мета гри - розділяти картки леді! NOKIA 11111111 SIEMENS 11111111 LG 11111111	<b>00747693</b>  <b>Шахи Карпова 3D</b> Якісна 3D-грація, надзвичайно потужний інтелектуальний супротивник. NOKIA 11111111 SIEMENS 11111111 LG 11111111
<b>00747626</b>  <b>Студентки</b> Під час гри ви зустрічаєтесь з різними дівчатами, намагаючись стати їх коханим. NOKIA 11111111 SIEMENS 11111111 LG 11111111	<b>00747681</b>  <b>Night Club</b> Не знаєш, зайнятися чим? Night Club чекає на тебе! NOKIA 11111111 SIEMENS 11111111 LG 11111111	<b>00747678</b>  <b>Опірото</b> Чарівна, сексуальна дівчина має тебе задовольнити. Заведи собі мобільну тейшу! NOKIA 11111111 SIEMENS 11111111 LG 11111111	<b>00747404</b>  <b>3D Alpha Zone</b> Ви маєте прокинутися у командний центр і знищити його вибухом реактора. NOKIA 11111111 SIEMENS 11111111 LG 11111111
<b>00747637</b>  <b>Kyranda</b> Круїшся всі і всі на своєму шляху в ім'я справедливості та порядку! NOKIA 11111111 SIEMENS 11111111 LG 11111111	<b>00747646</b>  <b>Круїть тачки</b> Ракета в лоту супротивникам - вірний спосіб прийти першим до фінішу. NOKIA 11111111 SIEMENS 11111111 LG 11111111	<b>00747648</b>  <b>Underground Racer</b> Прийшов час призвати духа демона швидкості. Тисни на газ! NOKIA 11111111 SIEMENS 11111111 LG 11111111	<b>00747543</b>  <b>SMS-BOX vol.1 SMS коханіми</b> Колекція ювілейних, інтерактивних SMS коханіми завжди в твоєму мобільному. NOKIA 11111111 SIEMENS 11111111 LG 11111111

## БЕЗКОШТОВНІ СЕРВІСИ

**ГОРОСКОПИ**  
**СТАРЯЧІ НОВИНИ**  
**КУРС ВАЛЮТ**  
**АНЕКДОТИ**  
**ПОГОДА**  
**ФОТОПРИКОЛИ**  
**ЕРОТИЧНІ ІСТОРІЇ**  
**ТА ІНШІ ЦІКАВОСТІ**

**0.00 ГРН**

## БЕЗКОШТОВНО

**ВІДПРАВ SMS ЗІ СЛОВОМ**

**НА НОМЕР 7500** та **НА 2.5 ГРН**  
**НА НОМЕР 7900** та **НА 9.0 ГРН**

Зберігши отримані SMS, та заходь по лінку до **WAP-ГІПЕРМАРКЕТУ**

### ТЕЛЕФОНИ ЯКІ ПІДТРИМУЮТЬ JAVA-ІГРИ

**NOKIA** 1111, 1111i, 1111i2, 1111i3, 1111i4, 1111i5, 1111i6, 1111i7, 1111i8, 1111i9, 1111i10, 1111i11, 1111i12, 1111i13, 1111i14, 1111i15, 1111i16, 1111i17, 1111i18, 1111i19, 1111i20, 1111i21, 1111i22, 1111i23, 1111i24, 1111i25, 1111i26, 1111i27, 1111i28, 1111i29, 1111i30, 1111i31, 1111i32, 1111i33, 1111i34, 1111i35, 1111i36, 1111i37, 1111i38, 1111i39, 1111i40, 1111i41, 1111i42, 1111i43, 1111i44, 1111i45, 1111i46, 1111i47, 1111i48, 1111i49, 1111i50, 1111i51, 1111i52, 1111i53, 1111i54, 1111i55, 1111i56, 1111i57, 1111i58, 1111i59, 1111i60, 1111i61, 1111i62, 1111i63, 1111i64, 1111i65, 1111i66, 1111i67, 1111i68, 1111i69, 1111i70, 1111i71, 1111i72, 1111i73, 1111i74, 1111i75, 1111i76, 1111i77, 1111i78, 1111i79, 1111i80, 1111i81, 1111i82, 1111i83, 1111i84, 1111i85, 1111i86, 1111i87, 1111i88, 1111i89, 1111i90, 1111i91, 1111i92, 1111i93, 1111i94, 1111i95, 1111i96, 1111i97, 1111i98, 1111i99, 1111i100, 1111i101, 1111i102, 1111i103, 1111i104, 1111i105, 1111i106, 1111i107, 1111i108, 1111i109, 1111i110, 1111i111, 1111i112, 1111i113, 1111i114, 1111i115, 1111i116, 1111i117, 1111i118, 1111i119, 1111i120, 1111i121, 1111i122, 1111i123, 1111i124, 1111i125, 1111i126, 1111i127, 1111i128, 1111i129, 1111i130, 1111i131, 1111i132, 1111i133, 1111i134, 1111i135, 1111i136, 1111i137, 1111i138, 1111i139, 1111i140, 1111i141, 1111i142, 1111i143, 1111i144, 1111i145, 1111i146, 1111i147, 1111i148, 1111i149, 1111i150, 1111i151, 1111i152, 1111i153, 1111i154, 1111i155, 1111i156, 1111i157, 1111i158, 1111i159, 1111i160, 1111i161, 1111i162, 1111i163, 1111i164, 1111i165, 1111i166, 1111i167, 1111i168, 1111i169, 1111i170, 1111i171, 1111i172, 1111i173, 1111i174, 1111i175, 1111i176, 1111i177, 1111i178, 1111i179, 1111i180, 1111i181, 1111i182, 1111i183, 1111i184, 1111i185, 1111i186, 1111i187, 1111i188, 1111i189, 1111i190, 1111i191, 1111i192, 1111i193, 1111i194, 1111i195, 1111i196, 1111i197, 1111i198, 1111i199, 1111i200, 1111i201, 1111i202, 1111i203, 1111i204, 1111i205, 1111i206, 1111i207, 1111i208, 1111i209, 1111i210, 1111i211, 1111i212, 1111i213, 1111i214, 1111i215, 1111i216, 1111i217, 1111i218, 1111i219, 1111i220, 1111i221, 1111i222, 1111i223, 1111i224, 1111i225, 1111i226, 1111i227, 1111i228, 1111i229, 1111i230, 1111i231, 1111i232, 1111i233, 1111i234, 1111i235, 1111i236, 1111i237, 1111i238, 1111i239, 1111i240, 1111i241, 1111i242, 1111i243, 1111i244, 1111i245, 1111i246, 1111i247, 1111i248, 1111i249, 1111i250, 1111i251, 1111i252, 1111i253, 1111i254, 1111i255, 1111i256, 1111i257, 1111i258, 1111i259, 1111i260, 1111i261, 1111i262, 1111i263, 1111i264, 1111i265, 1111i266, 1111i267, 1111i268, 1111i269, 1111i270, 1111i271, 1111i272, 1111i273, 1111i274, 1111i275, 1111i276, 1111i277, 1111i278, 1111i279, 1111i280, 1111i281, 1111i282, 1111i283, 1111i284, 1111i285, 1111i286, 1111i287, 1111i288, 1111i289, 1111i290, 1111i291, 1111i292, 1111i293, 1111i294, 1111i295, 1111i296, 1111i297, 1111i298, 1111i299, 1111i300, 1111i301, 1111i302, 1111i303, 1111i304, 1111i305, 1111i306, 1111i307, 1111i308, 1111i309, 1111i310, 1111i311, 1111i312, 1111i313, 1111i314, 1111i315, 1111i316, 1111i317, 1111i318, 1111i319, 1111i320, 1111i321, 1111i322, 1111i323, 1111i324, 1111i325, 1111i326, 1111i327, 1111i328, 1111i329, 1111i330, 1111i331, 1111i332, 1111i333, 1111i334, 1111i335, 1111i336, 1111i337, 1111i338, 1111i339, 1111i340, 1111i341, 1111i342, 1111i343, 1111i344, 1111i345, 1111i346, 1111i347, 1111i348, 1111i349, 1111i350, 1111i351, 1111i352, 1111i353, 1111i354, 1111i355, 1111i356, 1111i357, 1111i358, 1111i359, 1111i360, 1111i361, 1111i362, 1111i363, 1111i364, 1111i365, 1111i366, 1111i367, 1111i368, 1111i369, 1111i370, 1111i371, 1111i372, 1111i373, 1111i374, 1111i375, 1111i376, 1111i377, 1111i378, 1111i379, 1111i380, 1111i381, 1111i382, 1111i383, 1111i384, 1111i385, 1111i386, 1111i387, 1111i388, 1111i389, 1111i390, 1111i391, 1111i392, 1111i393, 1111i394, 1111i395, 1111i396, 1111i397, 1111i398, 1111i399, 1111i400, 1111i401, 1111i402, 1111i403, 1111i404, 1111i405, 1111i406, 1111i407, 1111i408, 1111i409, 1111i410, 1111i411, 1111i412, 1111i413, 1111i414, 1111i415, 1111i416, 1111i417, 1111i418, 1111i419, 1111i420, 1111i421, 1111i422, 1111i423, 1111i424, 1111i425, 1111i426, 1111i427, 1111i428, 1111i429, 1111i430, 1111i431, 1111i432, 1111i433, 1111i434, 1111i435, 1111i436, 1111i437, 1111i438, 1111i439, 1111i440, 1111i441, 1111i442, 1111i443, 1111i444, 1111i445, 1111i446, 1111i447, 1111i448, 1111i449, 1111i450, 1111i451, 1111i452, 1111i453, 1111i454, 1111i455, 1111i456, 1111i457, 1111i458, 1111i459, 1111i460, 1111i461, 1111i462, 1111i463, 1111i464, 1111i465, 1111i466, 1111i467, 1111i468, 1111i469, 1111i470, 1111i471, 1111i472, 1111i473, 1111i474, 1111i475, 1111i476, 1111i477, 1111i478, 1111i479, 1111i480, 1111i481, 1111i482, 1111i483, 1111i484, 1111i485, 1111i486, 1111i487, 1111i488, 1111i489, 1111i490, 1111i491, 1111i492, 1111i493, 1111i494, 1111i495, 1111i496, 1111i497, 1111i498, 1111i499, 1111i500, 1111i501, 1111i502, 1111i503, 1111i504, 1111i505, 1111i506, 1111i507, 1111i508, 1111i509, 1111i510, 1111i511, 1111i512, 1111i513, 1111i514, 1111i515, 1111i516, 1111i517, 1111i518, 1111i519, 1111i520, 1111i521, 1111i522, 1111i523, 1111i524, 1111i525, 1111i526, 1111i527, 1111i528, 1111i529, 1111i530, 1111i531, 1111i532, 1111i533, 1111i534, 1111i535, 1111i536, 1111i537, 1111i538, 1111i539, 1111i540, 1111i541, 1111i542, 1111i543, 1111i544, 1111i545, 1111i546, 1111i547, 1111i548, 1111i549, 1111i550, 1111i551, 1111i552, 1111i553, 1111i554, 1111i555, 1111i556, 1111i557, 1111i558, 1111i559, 1111i560, 1111i561, 1111i562, 1111i563, 1111i564, 1111i565, 1111i566, 1111i567, 1111i568, 1111i569, 1111i570, 1111i571, 1111i572, 1111i573, 1111i574, 1111i575, 1111i576, 1111i577, 1111i578, 1111i579, 1111i580, 1111i581, 1111i582, 1111i583, 1111i584, 1111i585, 1111i586, 1111i587, 1111i588, 1111i589, 1111i590, 1111i591, 1111i592, 1111i593, 1111i594, 1111i595, 1111i596, 1111i597, 1111i598, 1111i599, 1111i600, 1111i601, 1111i602, 1111i603, 1111i604, 1111i605, 1111i606, 1111i607, 1111i608, 1111i609, 1111i610, 1111i611, 1111i612, 1111i613, 1111i614, 1111i615, 1111i616, 1111i617, 1111i618, 1111i619, 1111i620, 1111i621, 1111i622, 1111i623, 1111i624, 1111i625, 1111i626, 1111i627, 1111i628, 1111i629, 1111i630, 1111i631, 1111i632, 1111i633, 1111i634, 1111i635, 1111i636, 1111i637, 1111i638, 1111i639, 1111i640, 1111i641, 1111i642, 1111i643, 1111i644, 1111i645, 1111i646, 1111i647, 1111i648, 1111i649, 1111i650, 1111i651, 1111i652, 1111i653, 1111i654, 1111i655, 1111i656, 1111i657, 1111i658, 1111i659, 1111i660, 1111i661, 1111i662, 1111i663, 1111i664, 1111i665, 1111i666, 1111i667, 1111i668, 1111i669, 1111i670, 1111i671, 1111i672, 1111i673, 1111i674, 1111i675, 1111i676, 1111i677, 1111i678, 1111i679, 1111i680, 1111i681, 1111i682, 1111i683, 1111i684, 1111i685, 1111i686, 1111i687, 1111i688, 1111i689, 1111i690, 1111i691, 1111i692, 1111i693, 1111i694, 1111i695, 1111i696, 1111i697, 1111i698, 1111i699, 1111i700, 1111i701, 1111i702, 1111i703, 1111i704, 1111i705, 1111i706, 1111i707, 1111i708, 1111i709, 1111i710, 1111i711, 1111i712, 1111i713, 1111i714, 1111i715, 1111i716, 1111i717, 1111i718, 1111i719, 1111i720, 1111i721, 1111i722, 1111i723, 1111i724, 1111i725, 1111i726, 1111i727, 1111i728, 1111i729, 1111i730, 1111i731, 1111i732, 1111i733, 1111i734, 1111i735, 1111i736, 1111i737, 1111i738, 1111i739, 1111i740, 1111i741, 1111i742, 1111i743, 1111i744, 1111i745, 1111i746, 1111i747, 1111i748, 1111i749, 1111i750, 1111i751, 1111i752, 1111i753, 1111i754, 1111i755, 1111i756, 1111i757, 1111i758, 1111i759, 1111i760, 1111i761, 1111i762, 1111i763, 1111i764, 1111i765, 1111i766, 1111i767, 1111i768, 1111i769, 1111i770, 1111i771, 1111i772, 1111i773, 1111i774, 1111i775, 1111i776, 1111i777, 1111i778, 1111i779, 1111i780, 1111i781, 1111i782, 1111i783, 1111i784, 1111i785, 1111i786, 1111i787, 1111i788, 1111i789, 1111i790, 1111i791, 1111i792, 1111i793, 1111i794, 1111i795, 1111i796, 1111i797, 1111i798, 1111i799, 1111i800, 1111i801, 1111i802, 1111i803, 1111i804, 1111i805, 1111i806, 1111i807, 1111i808, 1111i809, 1111i810, 1111i811, 1111i812, 1111i813, 1111i814, 1111i815, 1111i816, 1111i817, 1111i818, 1111i819, 1111i820, 1111i821, 1111i822, 1111i823, 1111i824, 1111i825, 1111i826, 1111i827, 1111i828, 1111i829, 1111i830, 1111i831, 1111i832, 1111i833, 1111i834, 1111i835, 1111i836, 1111i837, 1111i838, 1111i839, 1111i840, 1111i841, 1111i842, 1111i843, 1111i844, 1111i845, 1111i846, 1111i847, 1111i848, 1111i849, 1111i850, 1111i851, 1111i852, 1111i853, 1111i854, 1111i855, 1111i856, 1111i857, 1111i858, 1111i859, 1111i860, 1111i861, 1111i862, 1111i863, 1111i864, 1111i865, 1111i866, 1111i867, 1111i868, 1111i869, 1111i870, 1111i871, 1111i872, 1111i873, 1111i874, 1111i875, 1111i876, 1111i877, 1111i878, 1111i879, 1111i880, 1111i881, 1111i882, 1111i883, 1111i884, 1111i885, 1111i886, 1111i887, 1111i888, 1111i889, 1111i890, 1111i891, 1111i892, 1111i893, 1111i894, 1111i895, 1111i896, 1111i897, 1111i898, 1111i899, 1111i900, 1111i901, 1111i902, 1111i903, 1111i904, 1111i905, 1111i906, 1111i907, 1111i908, 1111i909, 1111i910, 1111i911, 1111i912, 1111i913, 1111i914, 1111i915, 1111i916, 1111i917, 1111i918, 1111i919, 1111i920, 1111i921, 1111i922, 1111i923, 1111i924, 1111i925, 1111i926, 1111i927, 1111i928, 1111i929, 1111i930, 1111i931, 1111i932, 1111i933, 1111i934, 1111i935, 1111i936, 1111i937, 1111i938, 1111i939, 1111i940, 1111i941, 1111i942, 1111i943, 1111i944, 1111i945, 1111i946, 111



# Bad Day L.A.:



**Название:** Bad Day L.A.

**Разработчик:** Enlight

**Издатель:** Enlight/TMIEC

**Жанр:** action/arcade

**Системные требования:** Pentium 4/Athlon XP 2 ГГц, 512 Мб, 128 Мб 3D Video

**Официальный сайт:** [www.baddayLA.com](http://www.baddayLA.com)

**ОЦЕНКА:**

**Графика:**

**Геймплей:**

**Управление:**

**Звук:**

**Сюжет/концепция:**

5-

5

4-

6

6

4-



**В** каждом из нас спит гений, и с каждым днем засыпает все крепче и крепче. По себе знаю. Шутка. Но, как известно, в каждой шутке есть доля шутки, все остальное – горькая правда. За примерами далеко ходить не надо, стоит только взглянуть на дела великих – и все сразу становится совершенно понятно.

Вот взять, например, такого яркого перца, как American McGee, благо есть по-

вод – совсем недавно вышла очередная его игра. Итак, American McGee – человек-легенда, человек-трейдмарк и так далее. Но время летит, а годы да лень-матушка берут свое. Потому как столь пафосно воспетый Bad Day L.A. оказался действительно bad, very bad.

Идея стеба над кинематографом не нова и не очень-то оригинальна. Даже если за нее ухватится такой ушлый извращенец, как McGee.

Итак, ближе к делу. Главный герой игры – типичный амери-

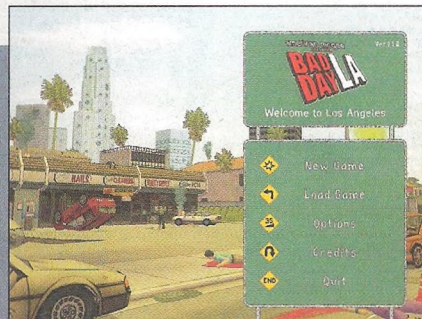
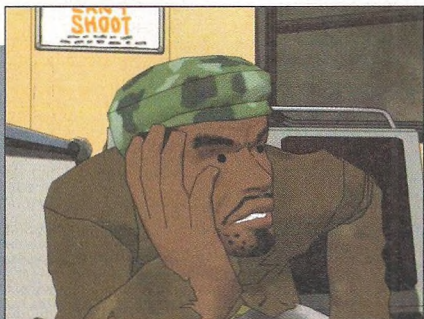
канский бомж, каким его изображают в кино. Сварливый, кипишный, мерзкий, черно... то есть афроамериканец, пошлый и суевливый. Он озадачен своими проблемами, и ему вообще не весело, что вместо их решения приходится спасать город-герой Лос-Анджелес.

Слушать его вопли тошно, местами противно, сквернословить в играх умеют, но здесь – как ведро помоев в уши – неприятно и неинтересно. Шутки не очень-то смешные, даже для американ-

цев. Так что звук желательно выключить.

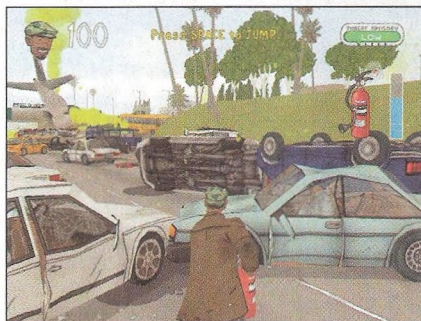
С выключением монитора стоит повременить – развеселяя графика с претензиями на развеселую мультипликацию. Выглядит неплохо, спору нет. Но в случае мистера McGee – это еще один шаг назад, первый был сделан в Scrapland.

Так вот, упомянутый бомж шастает по сюжету, спасая всех на своем пути. В основном путем насильственного умерщвления особо циничным образом.





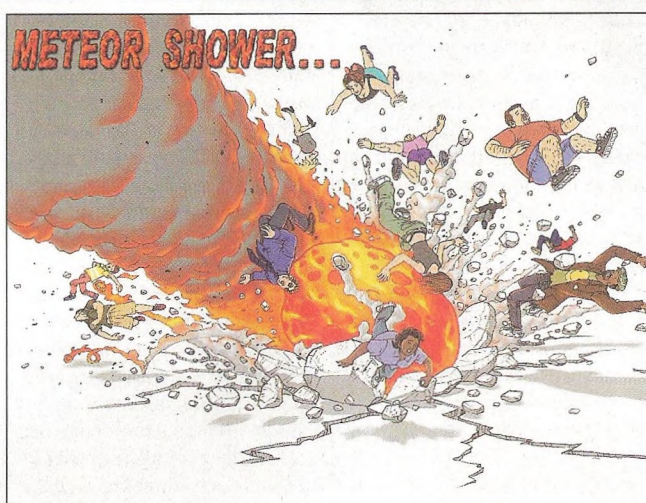
# Американский КГ/АМ



Метеориты, нашествие разных зомби, террористы и так далее в том же духе. Все, что было в фильмах-катастрофах, аккурратно собрано в одном месте и не слишком прилично высмеяно. Хороша идея? Я бы так не сказал.

Все сведено к банальной стрельбе по движущимся мишеням и созерцанию плодов своей изуверской деятельности. И комментариям, разумеется. Конечно, по ходу дела приходится исцелять страждущих – избивая аптечками (гы-гы-гы, оригинально) или туша из огнетушителя (последний служит еще и для исцеления зомби). Убить пять террористов, вылечить X раненых, пройти из А в В и не запачкаться... что может быть веселее?

Подавляющее большинство заданий однотипно – пойти и произвести требуемое действие заданное количество раз. Как заявлялось изначально, с управлением и всеми хитростями игрового процесса может справиться даже дряхлая бабулька, однако пенсионеры со стажем вряд ли оценят верх ослоумия © мистера McGee.



Справедливой наградой за все мучения, напрямую связанные с прохождением уровней, служат забавные видеоролики. Голливудские типажы, штампы высмеяны прекрасно, если собрать все видеофрагменты вместе, получится вполне занимательный мультфильм.

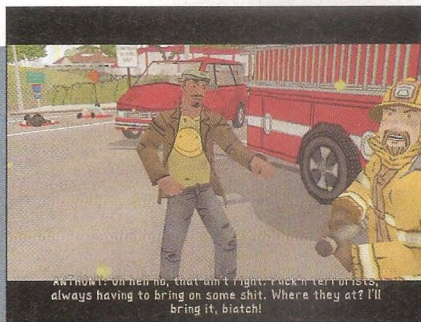
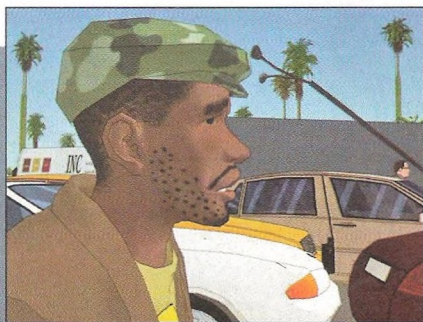
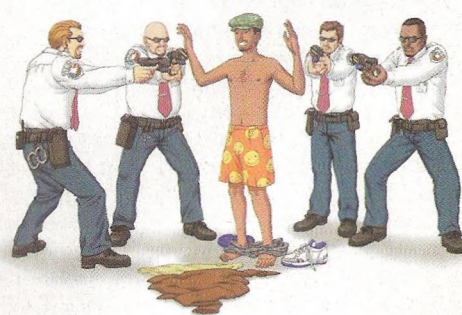
И так уж получилось, что именно видео и стало основным камнем преткновения, в частности на компьютерах с установленными продвинутыми пакетами кодеков. То есть само видео играется без проблем, но

игра его почему-то не воспроизводит и без промедления вылетает в «окна». Если учесть, что все можно посмотреть и не запуская игру, желание проходить Bad Day отпадает окончательно.

Отдельной строкой стоит упомянуть примечательное звуковое оформление. Актеры постарались, и крайне колоритное звучание голосов скрашивает всю «бородатость» юмора.

Оценивая значение рассматриваемой пародии на компьютерную игру, следует отметить веру в силу знаменитости. Народ повелся, McGee – облажался. Ждали пристойной игры, а получилось «как всегда». На одной идее далеко не уедешь, да и талант дизайнера как назло запропастился в неизвестном направлении. Все, что осталось, – авторитет, ныне подорванный, да сожаление о потраченном времени и деньгах – у тысяч обманутых геймеров. У всех, хоть пять минут игравших в это безобразие, день тут же становился плохим. Хотя янки еще хуже – уж они-то понимают то, чего мы в силу культурных различий не догоняем по определению.

Алексей Лещук





Название: FIFA 07

Разработчик: EA Canada

Издатель: Electronic Arts

Жанр: FIFA

Системные требования: Pentium 4 2 ГГц, 512 Мб ОЗУ, 128 Мб видео

Сайт игры: [www.fifa07.ea.com](http://www.fifa07.ea.com)

Оценка:

9+

Графика:

9

Геймплей:

9

Управление:

10

Звук:

11

# Сказочка о «Фифе», геймере и его рабе геймпаде

**Д**ожидались! Да-да, именно дождались! Кто бы и что ни говорил о кудесниках электронного искусства, об армии их сиквелов и о проигранных дуэлях Pro Evolution Soccer, мы все равно из года в год ждем FIFA. Как в старом анекдоте: изрядно подвыпивший муж возвращается домой ползком в 3 часа ночи. В прихожей падает, задевает вешалку, раздаётся страшный грохот... Из комнаты в ужасе выбегают жена и двое детей. А он им: «Не спится без папки-то?».

## PR

Уж у кого, но у EA точно никогда не было проблем с рекламой собственных продуктов, и новый футбольный симулятор не стал чем-то из ряда вон. Среди стандартного перечня «графика нового поколения», «переработанная физическая модель», «супер-пупер AI», «увлекательный геймплей» и «зрители, грызущие семечки на стадионе во время матча», выделялось разве что упоминание об интерактивных лигах EA SPORTS. Футбол – сама по себе игра

эмоциональная, и не раз наблюдал на трибунах недовольных болельщиков, которые с помощью мата и каких-то непонятных мне слов пытались объяснить футболистам, что те делают вовсе не то, что нужно... Наконец-то в новой версии игры у всех обладателей лицензионной версии появится уникальная возможность отстаивать честь своего клуба в Интернете одновременно с реальными играми лиги. Со слов самих игроделов – все будет просто и со вкусом.

## Post release

3 октября 2006 года игра ушла на золото, и заветная коробочка с жалостливо глядящим Ronaldinho, пытающимся что-то нам сказать, нашла свое место на прилавках. Какой-то качественной разницы между тем, что мы видели в демонстрационной версии игры, и тем, что нам предложили в полной версии, замечено не было. Все это потому, что в этой версии «Фифы» акцент сделан на скорость ваших подопечных. То есть если в предыдущей версии вы без проблем могли догнать противника и после небольшой борьбы забрать мяч, то в FIFA 07 шансов у фут-

болистов противника догнать вашего игрока значительно меньше. Да, даже если им все-таки это удастся, борьба за мяч закончится фолом (пенальти за подобный отбор мяча не дают).

Внешне новоиспеченная FIFA 07 напоминает больше версию 06, но сам игровой процесс куда более схож с FIFA 2005. Соответственно, если в прошлогодней версии основные ставки делались на командную игру и требовали розыгрыша различных комбинаций для взятия ворот, в новой большую роль играют отдельные игроки с хорошими скоростными данными, так как именно они могут сами пробежать все поле, и их никто не догонит. Это вовсе не значит, что играть станет проще или менее интересно, вовсе нет! В игре полностью переработана система пасов и ударов. Теперь отдать точный пас или забить мяч в ворота с навеса не так просто, ведь нужно знать, как это сделать, а уж выбирать есть из чего. К примеру, теперь вы можете не только отдать простой пас или пас на ход ближайшему игроку в зависимости от направления контролера, но также сможете отдать обычный пас или пас в разрез самому даль-

нему игроку (для этого нужно будет нажать и держать «S» и «Q+S» соответственно). Пробивая штрафные, мы теперь можем подкручивать мяч, подзывать к себе другого игрока (который, кстати, тоже может пробить), бить под или над стенкой и даже выбирать пробивающего игрока. Последнее – немаловажно в игре, так как с правого фланга будет проще пробить игроку, играющему левой ногой...

Простите, малость увлекся. Об управлении в FIFA 07 можно рассказывать очень много, но мы, пожалуй, сделаем это в другой статье.

Как я уже отметил, графически игра практически не отличается от FIFA World Cup 2006. Великолепные в исполнении стадионы всегда были козырной картой EA. Но, увы, с каждым годом потребности потребителей растут, а качество футбольных арен, как ни крути, практически остается на одном и том же месте. Также «радуют» глаз небольшие вставки из игры, в то время как игроки выходят на поле, а ужасно реализованный Blur в повторах оставляет неприятный осадок. Создается впечатление, что разработчики умышленно напи-







кали игру несколькими шарами Blur, чтобы скрыть от наших глаз уже наблевшие картинки, которые не первый год пытаются выдать за новые. Есть в этой бочке и ложка меда – FIFA впервые полностью переведена на русский язык. В игре вы сможете не только услышать знаменитых комментаторов Василия Уткина и Василия Соловьева, но даже прослушать саундтрек на русском.

### Все мы люди и где-то даже человеки

Что ж, подводя итоги можно сказать, что FIFA 07 – это дру-гая игра, со своей атмосферой,

своим «особенным» игровым процессом, где-то перекликающимся с Pro Evolution Soccer, и со своими комментаторами. Но этого можно и не говорить. Игра должна понравиться поклонникам сериала FIFA, которые смогут играть в нее или не играть. Игра не понравится закоренелым фанатам детища Kopati, которые также смогут играть в нее или не играть. Что же касается киберспортсменов, то им FIFA 07 может нравиться, а может и не нравиться, но у них просто нет выбора.

Лишенный выбора Виталий «Blind» Полищук

### Мы спросили, что думает о новой игре один из лучших «фифаеров» Украины – Shpil-mN.Digital

Игра с каждым годом все больше похожа на реальный футбол, а не на компьютерную аркаду. Визуально мы видим практически то же, что и в прошлом году. Радует то, что это последний сезон «Фифы» в графике Current Gen, ведь FIFA 08 будет уже разрабатываться под консоли нового поколения. Ну, если одним словом о первом впечатлении, то игра получилась на славу...

Поиграв немножко в новую «Фифу», я увидел, что играть будет сложнее, чем в прошлом сезоне! Как я уже говорил, игра стала более схожей с реальным футболом – теперь если ты делаешь удар в дальний угол (так, как в FIFA 06 – бью в дальнюю девятку, оно туда летит) это не значит, что мяч туда полетит. Теперь все зависит от того, с какой позиции ты пробиваешь по воротам, каким образом, мешает ли тебе кто-то... Одним словом, как в реальном футболе! То же касается пасов, навесов и всего другого. Если взять всю игру в целом, то полностью изменился весь игровой процесс. Появились новые комбинации, а старые работают по-другому.

Насчет багов – буду очень осторожен. Могу сказать, что из старых ничего не получается... И вообще я вижу тут большой рэндом в игре. Я забивал некоторые подачи, но повторить их не получалось, так как мяч летел либо чуть левее, либо чуть правее. Полагаю, багов и всяких подобных штук будет меньше, но это только на первый взгляд.

Как и в FIFA 06, в FIFA 07 не будет большой разницы, на чем играть. Разве что контролировать мяч, думаю, будет легче на паде, потому что EA намутило там – и с финтами теперь не так все просто.

# Lucky.Net® - це швидко та просто!



## Виділена лінія за 180 грн./місяць!

## Підключись за 1 грн. та отримай



реєстрація домену  
веб-хостинг  
веб-сайт

# Інтернет без обмежень!

м.Київ, вул. Червоноармійська, 55; тел./факс: /044/205 44 55;

e-mail: admin@lucky.net; www.lucky.net



Название: Герои Уничтоженных Империй

Разработчик: GSC Game World

Издатель: GSC World Publishing

Жанр: типа RTS + типа RPG

Системные требования: Pentium 4/Athlon XP 2 ГГц, 1024 Мб, 128 Мб 3D Video

Официальный сайт: [www.heroesofae.com/ru](http://www.heroesofae.com/ru)

ОЦЕНКА:

Графика:

Геймплей:

Управление:

Звук:

Сюжет/концепция:

5-

5-

6-

6-

6-

4-

# Герои Уничтоженных Империй

Новая RTS vs RPG  
от создателей се-  
рий «Казак», «За-  
воевание Амери-  
ки», «Александр»  
и других хитов.

Из рекламы

## Типа преамбула

Вы знаете, почему в нашей «незалеж-ной» державе так нехорошо с хорошими игра-ми, хотя все только и твердят, что «имеется огромный потенциал»? А потому, что привыкли у нас работать спустя рукава. А отечественная игровая пресса – то есть мы – этому только по-творствует, восхваляя даже самые захудалые проекты. Невысказанная критика ничем не луч-ше, если даже не хуже, незаслуженных похвал. Вся ложь и неправда кроется в чистых офисах, где сидят напыщенные сотрудники пиар-отделов и навешивают лапшу на уши всем подряд. Только трезвый взгляд извне способен вывести програм-меров на чистую воду.

## Разрушитель мифов

Разберем эпиграф, что называется, по ко-сточкам от А до Я. Итак, начнем с «RTS vs RPG». Для тех, кто в полной мере понимает значение слова versus, подобное противопо-ставление лишено какого-либо смысла. По-чему бы не написать «Пельмени vs Напиль-ник», хотя более правильно творение GSC можно охарактеризовать как «Diablo vs Ка-зак II»? Здесь, кажется, уже все ясно, по-ехали дальше.





И будут на этой летающей фигне жить долго и счастливо

Мне интересно, с каких это пор «Завоевание Америки» и «Александр» стали именно «сериями»? Вряд ли существует внятный ответ на этот вопрос. А в принципе, все они принадлежат к единой серии – «Казаки».

Что это за «другие хиты», ведь все мало-мальски популярные игры уже перечислены? Или, может, «другие хиты» – это никому не известный Hover Ace, кустарно сделанный из огрызков S.T.A.L.K.E.R.'a Firestarter, или сам Ж.Д.А.Л.К.Е.Р.: Shadow of Chernobyl, вечно пребывающий в состоянии 95-процентной готовности? Нет у GSC «других хитов» и пока не предвидится. Ну что, вы еще верите в силу рекламного слова? Тогда мы идем к вам!

### Бумага стерпит все

Специально для «полноты ощущений» была раздобыта



и прочтена «Некромагия» – первая книга цикла «Герои Уничтоженных Империй». Вся полнота ощущений от сего произведения умещается в короткой аббревиатуре КГ/АМ. Сложный стиль автора вкупе с обилием действующих лиц, неуместными экскурсами в философию, мифологию и историю мироздания Аквадора, полная неопределенность с магией как явлением, вытекающими отсюда откровениями дырками в сюжете и полное отсутствие драйва сделали книгу почти нечитаемой.

Что еще можно ожидать от автора, малоизвестного широкому читательским кругам? Да, именно чего-то в этом роде. По мнению посетителей онлайн-библиотек, лучшим из произведений Ильи Новака является роман «Клиники сверкают ярко», и нет чтобы написать достойное продолжение, автор взялся уничтожить империи и их героев. К слову, не один я такой придирчивый. Наши коллеги в одном из ведущих российских игровых журналов оценили писанину господина Новака как «2 из 5». Что называется, «садись, два». Показательно, что на соседней странице две книги по Diablo получили твердый «тройку», а ведь книга по игре – это еще хуже, чем игра по мотивам фильма.

После прочтения отрывков, посвященных гноморбам, классическим гномам-изобретателям, вспомнился почему-то сериал «Сага



Эльфийская «чунга-чанга»

о Копье» несравненных Маргарет Уейс и Трейси Хикмана. Вот уж где эпический сюжет, грандиозные события, веселые шутки и харизматичные персонажи. Что интересно, гноморбы в игре именуются гномами – для простоты восприятия, наверное.

### Боян и все такое

Удивительное духовное сходство компьютерной игры и книг проявляется в видеороликах. Фрагменты насыщены действием, но напрочь лишены содержания. Пререкания по поводу и без, элементы псевдодрамматизма изничтожают заявление о стиле «а-ля Blizzard». Так вот, и в игре, и в книгах все самое интересное остается за кадром. Особенно четко это просматривается в ролике, когда Эльхант встречается с Дьяболом, самым настоящим, способным призывать миньонов и жарить магией Immolation. Так вот, раздается рев, треск – и ролик заканчивается. Дизайнерам было явно «в лом» или еще хуже – не под силу нарисовать красивого и страшного монстра. Вдобавок монстр аммуницией подозрительно похож на Иллидана. Кто это такой и откуда взялся – сами знаете.

Брифинги сработаны в стиле дешевого комикса, к тому же неправильно оформленного.

### Какой-то, на фиг, танкист

Главная «замануха» игры – появление в кривобоком фэнтезийном мирке современной во-

енной техники. Собственно, пришельцы уже незримо присутствуют в игре – постоянно попадают то раскуроченный армейский джип, то сбитый самолет, то воронка от снаряда, то следы. Есть и казусы. В одной из первых миссий Эльхант обращает внимание на странные следы танковых траков. Следы действительно странные – начинаются они на отвесной скале и уходят в молодой ельник. Странности еще и в том, что по пути следования танка деревья нетронутые, видимо, танк, как и сам эльф, преспокойно через них проходит.

Для тех, кто в танке: стандартные гусеничные боевые машины по отвесным стенам не ездят, потому что они оттуда падают.

### Как казаки в «диаблу» играли

...или Особенности национального игрового процесса.

Они есть, их много, и в большинстве своем они носят ярко выраженный негативный характер. Однако справедливости ради стоит заметить, что разработчики многое исправили со времен демо и open beta-версий. Внимание! Это, так сказать, едва ли не самый положительный момент во всей катавасии вокруг игры. Однако GSC оказались на высоте – эти положительные моменты перекрываются новыми недочетами.

В первую очередь претензии к стратегическому режиму. «Герои Уничтоженных Империй»,





Голубых вагон бежит-качается

как и ожидалось, не что иное, как все те же «Казак», только в профиль. Избитое выражение, каюсь, но оно как нельзя кстати. К тому же избитое не более, чем движок игры, сделанный и переделанный, но как всегда глюкавый до невозможности. Мелкие надписи, мелкие юниты, но большие дыры, через которые проглядывает скелет «Казак». Бессмысленные орды микроскопических спайтовых воинов, постоянный рост стоимости строительства, отсутствие подсказок по этому поводу, даже мелким шрифтом, нагоняют тоску, а уставшие от постоянного перенапряжения глаза сами отворачиваются от монитора.

Армия — это всего лишь пушечное мясо, живой заслон для героя и не более того. Базы обычно атакуются почти непрерывно и с нескольких сторон, времени на раздумья нет. Сложность игры определенно завышена, что наверняка многим не понравится. Хотя самими разработчиками это до «лампочки» — все равно народ повелся и купил игру.

Флот же просто нелепый и не более, чем фон для демонстрации «великолепной воды». Ситуация такая же, как и с предыдущим проектом, я имею в виду «Александр». Шутки по поводу его презентации до сих пор живы в среде игровых журналистов.

### Без тени сомнения

Несмотря на относительно симпатичную спайтовую графику, впечатления от ее созер-

цания далеки от положительных. Виною тому донельзя неумелая реализация теней. Герой отбрасывает тень куда попало в широком понимании этого расплывчатого понятия. К примеру, во время прохода по дну ущелья тень может быть сначала слева, затем справа, а потом и вовсе оказаться высоко над головой на краю склона, где ей уж никак быть не положено. Напоявал убивает тележка с припасами, вернее ее тень — таких эллипсов не было в игровой индустрии, пожалуй, уже лет десять, не меньше. Если тень — эллипс, то и лошади с телегами должны быть круглыми, но это не так. Конечно, прожженные пиар-менеджеры могут «авторитетно» заявить, что это не баг, а фича. Но уж мы-то, игроки умные и на своем веку повидавшие немало, можем отличить, где правда, а где — наглое искажение фактов.

### Эльфийское порно

Герои заслуживают самого пристального внимания, поскольку именно они являются основной ударной силой и самыми большими глюками в игре. Это было понятно задолго до релиза, поскольку в вопросах клонирования собственных проектов GSC сильны как никто другой. А вот с заимствованием чужих идей — серьезные проблемы.

Итак, как и в самом первом RPG, также известном как Diablo (шутка), имеется три класса персонажей — воин, маг и лучник.



Вот так оно все и шевелится

В кампании зажигает именно последний, Эльхант. Эльфийское отродье, какого еще не видели компьютерные игры, выдает перлы один за другим.

Для меня прежде всего был интересен один момент, а именно миссия «Путь к горе Мира», показанная публике в демоверсии. Посмотреть, сравнить, проанализировать работу над ошибками. Результат оказался презабавен, но об этом чуть позже.

Герой смешон уже тем, что в одиночку способен бороться с целыми армиями, что, собственно, и продемонстрировал Эльхант.

Для начала о героях. Они в несколько раз выше и шире простых воинов, но чуть ниже, чем самые высокие ели. Герои спокойно проходят сквозь мелкие препятствия в виде деревьев, кустарников и воинов. А чего вы, собственно, хотели от спайтовых покемончиков? Герои вытворяют множество смешных штук и разговаривают бесцветными прокуренными голосами, реплики из цикла «хоть стой, хоть падай» промазыванию не подлежат.

### Баллистика и каббалистика

Теперь подробности. По версии GSC, эльфийские следопыты — это такие супермены с луками без комплексов и предрассудков. В чем шутка? Сейчас объясню. Герой ни много ни мало перестреливал через горы. Вы представляете себе эльфа с луком, способно-

го без труда пристрелить гоблина на противоположном склоне горы? Я лично не представляю. Но, как показали следующие несколько часов игры, герой способен стрелять не только через горы, но и сквозь них. Ага, позор, тоска да и только. Понятное дело, что разработчики попытались хоть как-то скрыть такие вопиющие недоработки. Сделано это весьма хитро. Герой имеет радиус обзора и радиус стрельбы. Первый постоянен, второй увеличивается во время прокачки. Что из этого следует? Элементарно, Ватсон! — чтобы атаковать, необходимо подойти на расстояние видимости, а это сводит на нет радиус атаки, он почти всегда равен дистанции для обзора. Есть исключения, когда огонь ведется по убегающему монстру, но суть сия уже не так важна, ведь для начала приходится подходить на расстояние плевка.

Некоторые параметры, как, скажем, сила заклинаний, вообще нигде не фиксируются, и понять, каков будет результат от их роста, просто невозможно.

Зато у воина, ориентированного на ближний бой, радиус обзора почему-то прокачивается, хотя ему он и на фиг не нужен. Забавно? Нет, скорее грустно.

### Шкура крепка, и стрелы его быстры

Но вернемся к нашим эльфийским баранам. Сам игровой процесс в исполнении ге-







роя – сплошной фол на грани маразма. В последней миссии чудовище 127-го уровня в одиночку и без особого труда останавливает армию нежити во главе с самим Некросом, оказавшимся на удивление слабым противником.

Предпоследняя миссия тоже не без перлов: раздобыть две жемчужины и удрать из пирамиды. Подвох в том, что добывание жемчужин в порядке, отличном от установленного дизайнером квестов, дает очень забавный результат. К тому же сражаться в одиночку против читерской армии – дело невероятно сложное, спасает только безграничная тупость AI.

### Artificial Idiot, или AI все по фиг – он сделан из мяса

Искусственный интеллект в игре отсутствует начисто. Что, не верите? Ладно, это я загнул. Присутствует, но в самой зачаточной стадии. Для начала несколько общих примеров. Войска тупы по умолчанию – часто не реагируют на атаку, теряются в пути. Вражеские войска удивительным образом застревают в неровностях рельефа, чем несказанно облегчают прохождение некоторых миссий. Но это все «цветочки». Взаимоотношения героя и монстров – вот это ягодки. Ситуацию для пущей наглядности рассмотрим на полуабстрактном примере.

Итак, есть в меру прокачанный герой и группа, скажем, огров. Герой подбегает и начинает поливать несчастных тварей градом стрел. Огры, получив пару стрел в лоб, тупо кидаются на эльфа. Последний пускается наутек. Дойдя до определенной разработчиками точки, монстры прекра-



Последний бой: один против всех

щают преследование и возвращаются на исходную позицию. При этом они не реагируют ни на что, герой может беспрепятственно расстреливать их в спину или жарить магией. Ответная реакция последует, только когда mobs вернутся в упомянутую исходную точку. Ситуация справедлива от первой до последней миссии. Прелестно, не правда ли? Да, программисты GSC создали удивительный искусственный интеллект. Простой и понятный, абсолютно предсказуемый и тупой как сибирский валежник. Чтобы не бегать туда-суда-обратно, процедуру умерщвления можно автоматизировать. Достаточно повесить над группой чудищ заклинание «Глаз молний», и магия сделает свое черное дело. Монстры будут тупо стоять и умирать. И вы еще говорите об отсутствии ИИ в Dawn of War?

Еще противники наделены сверхъестественной способностью вычислять героя и его базу в секунды. Это крепко напрягает (все та же миссия «Путь к горе Мира») – стоит по-

строить одно здание, как является полтыщи скелетов, от которых не отбиться. А если не строить базу, противник безошибочно вычисляет местонахождение героя и длинными голубыми очередями прет к нему в гости. Выглядит дико.

### Конец наконец?

В этой и без того длинной статье, но хотя бы не такой скучной и бездумной, как сама игра, единичные положительные стороны NoAE сознательно не рассматривались, поскольку с лихвой перекрываются многочисленными недостатками, как рассмотренными выше, так и оставшимися без внимания. В игре четко отслеживаются архаичные элементы, не используемые в игровой индустрии уже давно. Но самое обидное то, что все это пытаются продать под видом нового «отечественного хита» от именитого разработчика. Главное не кто сделал, а что покупать некачественный продукт при возможности выбора – как минимум глупо.

Между тем «Герои Уничтоженных Империй» – трилогия, а это означает лишь одно: игрокам еще дважды предстоит узреть древний движок, микроскопические войска, странный баланс и невменяемый сюжет.

И поди докажи штатным «развешивателям лапши», что пациент мертв, и уже очень давно. Смешно и забавно наблюдать, как на всех крупных игровых форумах некто Atëm [GSC] упорно расхваливает супер-чудо-мега-лупер-гиперхит «Герои Уничтоженных Империй». Хвалит, игнорируя потоки конструктивной критики, упреки и замечания. Он не фанат игры, более того, он даже не геймер и тем более не идеалист. Просто это его работа. Хвалить неважно что и неважно за что, просто хвалить и точка. До этого он хвалил «С.Т.А.Л.К.Е.Р.», потом «Вивисектор», теперь он хвалит «Герои Уничтоженных Империй». Завтра он будет нахваливать еще что-то и получать за это зарплату.

Задача каждого здравомыслящего человека – не позволить кому-либо навязывать свою точку зрения другим, да еще и в корыстных целях. Я верю: каждый игрок, независимо от его предпочтений, достоин только лучших игр от компетентных разработчиков.

Компания GSC Game World в очередной раз дискредитировала себя в глазах игроков. Хотя то ли еще будет – в коробках с игрой идет яркий вкладыш, где русским языком написано, что S.T.A.L.K.E.R. выйдет в первом квартале 2007 года. Вы этому верите?! Тогда держитесь – мы уже идем к вам!

Алексей Лешук  
и его Злобная Личина



Водичка – супер, корабли – отмазка



Эльф в холодильнике



Гениальный AI в действии, или «Ни с места, стреляют!»







Название: Warhammer 40000: Dawn of War – Dark Crusade

Разработчик: Relic Entertainment

Издатель: Buka Entertainment

Жанр: RTS

Системные требования: Pentium 4/Athlon XP 2 ГГц, 512 Мб, 128 Мб 3D Video

Официальный сайт: [www.dow-darkcrusade.com](http://www.dow-darkcrusade.com)

ОЦЕНКА: 11  
Графика: 10+  
Геймплей: 10+  
Управление: 9  
Звук: 9  
Сюжет/концепция: 9

## Буду краток – УРА!

Второй add-on мало кто может себе позволить, разве что всенародные любимцы для мальчиков – Battlefield и для девочек – The Sims. Но решиться на создание продолжения после продолжения – это нужно быть либо гением, либо безумцем. Похоже, что в Relic Entertainment работают исключительно безумные гении. Потому что второй expansion для великопепной стратегии Warhammer 40000: Dawn of War – Dark Crusade превзошел все самые смелые ожидания.

## Intro

Сюрпризы начинаются практически сразу. Вступительный ролик хоть и сделан на движке игры, но в то же время просто безупречен. Выполненное в стиле видеорепорта с поля боя, интро отвечает всем канонам вселенной Warhammer 40K. Все остальные сюжетные события подаются в виде коротких, почти отрывистых, скриптовых сцен. Так сказать, истые факты, чистый пафос, строго по делу и никакой лирики. Все действие оформлено в стиле мультимедийного поучительного «урока», посвященного Войне.

## Все против всех

После непродолжительного вступления и выбора игровой

расы перед глазами появляется сама планета Кронус, на которую наложена глобальная стратегическая карта. Здесь отражается текущая расстановка сил, показываются перемещения противников и подконтрольные территории. В силу инцидента последовал прецедент – войска Гвардии Императора выступили против Космодесанта, за что подлежат уничтожению. Ввиду обстоятельств на планете оказались и силы всех остальных пяти рас. Но, как водится, победитель может быть только один...

## Новый стиль

За владение каждым из регионов планеты в начале хода начисляются очки единственного абстрактного ресурса – requisition. Он без вкуса, без цвета и без запаха, зато наверняка полезен в деле завоевания планеты. С его помощью можно усилить атаку или

нападение своей армии. Дело в том, что по завершении обычных стратегических миссий, когда игрок и его войска перемещаются в другую зону, все постройки на завоеванной территории никуда не исчезают, и при обороне этой территории в будущем в распоряжении игрока будет отстроенная база (если только ее не разнесли в прошлый раз) и все захваченные стратегические точки. В этих условиях остается только быстро провести исследования, накопить достаточно энергии для постройки мощной техники, после чего вышвырнуть супостатов вон – минутное дело. Параллельно пехота сдерживает натиск противника и проводит разведку боем.

Поскольку победа засчитывается только за уничтожение командного центра, нужно концентрироваться именно на этой задаче. А десантникам Императора в этом вопросе нет равных. В предыдущем до-

полнении Space Marines скатились едва ли не до ранга лузеров, но сейчас они снова лучшие на поле боя. Стоит найти базу врага и зашвырнуть туда пару дредноутов и терминаторов – и вот она, победа. Эльдары тоже способны на такие фокусы, но у них не всегда выходит так резво скакать по карте.

За счет глобального requisition можно и нужно усилить гарнизоны на захваченных территориях. Единица техники в самом начале способна существенно облегчить жизнь, а дополнительный отряд пехоты и свежее испеченный герой могут своротить горы.

Очень важно беречь свои завоеванные территории, поскольку каждая из них предоставляет уникальный бонус.

## Маленькие радости настоящих стратегов

Так вот, бонусы бывают разные, но в любом случае – очень полезные. К примеру, контроль космопорта дает возможность атаковать любую территорию, кроме вражеских твердынь, древний обелиск позволяет атаковать дважды за ход. Есть и бонусы, напрямую влияющие на оперативный режим. Контроль над промышленным районом обеспечивает большее число в на-





PC

PS2  
PlayStation 2

чале каждого сражения, другой регион увеличивает количество войск и техники и так далее.

И, наконец, в качестве приза локации могут предоставлять возможность получения элитных воинов, ветеранов сотен битв. Из этих бойцов формируется личная гвардия вашего героя, такое воинство способно остановить быструю, пусть и массированную атаку пехоты и даже потягаться с техникой. У ребят увеличены все показатели, гвардия вместе с самим героем и отрядом пехоты превращается в железный кулак стремительного наступления.

Кстати, само наступление может выглядеть по-разному. Большинство миссий оформлено с использованием skirmish-правил. Далеко не всегда требуется сровнять с землей все и истребить вся. К примеру, в одной из миссий нужно

собрать заданное количество энергии, в другой – привести на базу шесть нейтральных рабочих, истребить определенное число вражеских солдат и так далее. Особенно не придется скучать при штурме «твердынь» других рас. Эти сражения оформлены в виде сюжетных миссий с несколькими дополнительными и второ-

степенными заданиями. Вот уж где нужно будет попотеть.

За победы, отражение атак и другие подвиги героя выдаются реликтовые части амуниции, надев которые он превращается в настоящего непобедимого монстра.

### Гимн перед битвой

Разработчики потрудились на славу. В сжатые сроки ими

была создана практически новая игра с новыми правилами на основе уже имеющейся. Dark Crusade не требует наличия предыдущих версий Warhammer 40000: Dawn of War, он работает и без них. Однако в таком случае в сетевой игре будут присутствовать только Тау и Некроны.

Новые визуальные эффекты выглядят замечательно, в плане графики игра по-прежнему на высоте. Многочисленные добавки всем расам, изменения в балансе и полноценное использование всех аспектов культового творения Game Workshop в очередной раз демонстрируют мастерство разработчиков и неистощимое богатство самой вселенной Warhammer 40000. Говорить можно еще долго, вот только стоит ли? Лучше просто играть.

Алексей Лещук





# WCG 2006 Grand Final, как он есть



Назначение «спектаторских» мониторов в проходах нам выяснить не удалось

## Официоз

18–22 октября в Монце, Италия, прогремел суперфинал мирового чемпионата по компьютерным играм World Cyber Games, отборочные которого в пятый раз прошли по всему миру, чтобы собрать лучших из лучших на одной большой тусе. Всю радость побед и напряжение соревнований с сильнейшими геймерами мира планеты подарила компания Samsung Electronics, за что ей большое спасибо.

## Парадокс

Есть поговорка, что все яйца в одну корзину класть не можно. Типа, если все в куче, и корзину уронить – ни одного яйца не останется. Думаю, этот принцип стоит вспомнить при создании сборной Украины не только тогда, когда набираешь состав по WarCraft, но и по другим играм. По всем дисциплинам яйца, так сказать, были положены в одну корзину: по StarCraft, CS, NFS, FIFA поехало по одному представителю. По CS, естественно, представитель – это команда. Но тенденция ясна. А вот по «варику» на помощь Хоту дали Фикса. И что? И все! Вот вам результат – «фройке»!

## Half Life: Counter-Strike 1.6

«Нытьем делу не поможешь!» – сказали pro100 и прошли в финальную часть чемпионата мира. Попав в группу В к русской команде Virtus.pro, на полном серьезе подготовились к игре и убили



Украина в центре внимания!

всех, кто двигался, а тех, кто не двигался, раскачали и убили. Один матч на расслабоне погоды не сделал, и, проиграв малайзийцам Hybrid, pro100 на первом месте вышли из группы.

### Мнение эксперта:

*Самое интересное, что многие болельщики думали, что Hybrid – очень сильная команда, потому как флаг у них очень уж американский.*

*В итоге, может быть, pro100 проиграли от неожиданности – они могли подумать, что*



*это действительно представители США, а тут – азиаты какие-то! Вот они и проиграли.*

Далее был сингл. Да, теплые и комфортные времена дабла прошли, и теперь для пролета нужно всего лишь отвернуться на секунду, чтоб поковыряться в носу, – и ты вне игры. В сингле наши парни попали на Team3D – фаворитов турнира. Поделом американцам, что в следующем туре, в четвертьфинале, они попали на NiP из Швеции, которые заняли второе место в турнире! Ну, вы поняли – наши дальше 1/8 не прошли. Итак, в числе 16 лучших. (A Team3D – в Топ 8 с призом из девайсов на 7,5к денег.)

### Мнение эксперта:

*Я так понял, что pro100, увидев флажок Team3D, подумали, что это снова Малайзия. А оказалось вот как!*

## Need for Speed: Most Wanted

В России, похоже, решили одну из двух проблем: были

ды – дураки и дороги. Теперь... теперь что-то одно из этого пропало. Или, по крайней мере, дураки повывелись на виртуальных дорогах страны. Два первых места в дисциплине и 23 тысячи уголовных ентов на двоих...

### Мнение эксперта:

*Если русские Alex и MrRASER из клана USSR сложатся, то им как раз можно купить базовую модель Subaru Impreza 1,5 по московским ценам и ездить: один ночью, другой – днем. По схеме из фильма «Такси».*

Наш украинский гонщик Mistik в свою очередь имел возможность убедиться в мастерстве русских гонщиков: как только Mistik прошел групповой турнир и вышел из группы вместе с румыном (произносить его имя и никнейм в приличном журнале нехорошо), он сразу попал в горячие объятия второго гонщика мира. Результат – топ 16 гонщиков планеты. Хороший результат!

## FIFA Soccer 2006

Второй (по рейтингу Gamelnside) в стране футболист – Walkman, несмотря на то что он не первый, все равно не смог отказать себе в удовольствии победить в финальной части отборочных в нашей стране и отправиться в Италию на Гранд Финал. Mika, наверное, грызет локти, а главред «Шпиля!» грызет мозги менеджеру команды Shpil-mN.

Walkman был зол, как настоящий «человек-волк» (быть злым, как плеер фирмы Sony для пеших прогулок – это не так стильно), и, вырвав победу



Фетиш чемпионата и его скво

у них две бе-

в групповом турнире у отчаянного китайца, прошел в сингль-элиминайшн. Под напором Олега пали слабенький румын и более посвященный в процесс игры в футбол чех, и вот – Walkman в восьмерке лучших игроков.

Walkman – игрок молодежного состава киевского «Арсенала», который в те же дни сделал чемпиона Украины – клуб «Шахтер», причем на его домашнем поле. Но всему есть предел. Самый молодой член сборной Украины по киберспорту уперся в прошлогоднего серебряного и сегодняшнего бронзового призера, еще одного Alexx'a из России. 2:0 по матчам – это честный проигрыш, но Топ 8 и \$1,25к в виде подарков от спонсора – это просто отличный результат для начинающего спортсмена!

## StarCraft: Brood war

Ветеран, живая легенда украинского «старика» и просто сильный игрок White.Ra наверняка понимал, что против Кореи в этой игре сражаться смысла нет. Нужно сражаться с самим собой, побеждать и не оглядываться на предрассудки (вроде того, что корейцы непобедимы), потому что корейцы непобедимы. Групповой турнир дался Алексею не так просто, как хотелось бы. Хотелось бы, конечно, бескомпромиссных побед. Выход же со второй позиции казался не очень уверенным.

### Мнение эксперта:

*Говорят, что корейцам при прошивке BIOS'a в роддоме подменяют стандартный код на модифицированный. Поэтому они и играют лучше всех на планете. Дело всего*



лишь в наборе команд по работе с памятью. Всего-то!

Однако с какого места ни выходи в сингл, если первым твоим соперником становится киборг-убийца с нечеловеческим контролем и рефлексамми дьявола, сделать что-то сложно. IloveOov, прошедший через всю турнирную таблицу, как хорошо разогретый двухтонный топор через пакетик масла, стал непреступной стеной, на которой остановилась игра White.Ra в финальной части чемпа.

Итак, Топ 16 за украинским старкрафтером!

### WarCraft III: The Frozen Throne

Интересно получается: если в «старике» все так же рулят корейцы, то в «варике» корейцы вообще не попали в Топ 3 – лучший кореец GoStop остано-

вился на Топ 8 и дальше не прошел. Правда, кореец утверждает, что он прекратил игру потому, что китаец (и это правда) просматривал стыренные с игровых площадок демки своих будущих соперников, пробивая нашифровки, что запрещено по правилам чемпа. И GoStop не стал играть со SKYCN из принципа.

Сразу два украинских варкрафтера бились за то, чтобы как можно выше подняться в финальной турнирной таблице. Попав в группы без «болванчиков», им обоим пришлось играть в группах из пяти участников. Тем не менее и наш сильный орк – Fix, и знаменитый на всю страну эльф – Hot, оба имели право на победу. Hot, правда, немного напугал, проиграв одну игру в группе, но этот испуг не сравнится

с проблемой, которую преподнесла скрытность старкрафтера Androide из России. Говорят, что он, чтобы не открывать своих заготовленных нашивок, не использовал их в групповом турнире. В итоге из группы он просто не вышел.

Зато оба наших варкрафтера прошли дальше. Fix в первой же игре сингла, правда, проиграл довольно сильному чеху ACT-Giacomo, зато Hot спокойно пошел дальше с чередой побед. Сыграв в суперфинале Hot'у не дал все тот же скандальный китаец, победитель чемпионата – SKYCN. Проигрешь 2:0, и Михаилу нужно отстаивать хотя бы третье место. За этим дело не стало – русский Хулиган не смог помешать Михаилу добыть для Украины единственную медаль и с ней войти в 14 лучших сборных на чемпионате.

Думаем, утешительный приз в размере \$8k станет Hot'у действительно неплохим утешением.

### Итого

Что ж, это то, о чем мы и твердим все годы участия наших команд в международных турнирах! Действительно сильный состав, действительно неплохая подготовка и наличие каких-то результатов, которые позволяют говорить о возможности в будущем подняться в рейтинге киберспортивных стран мира еще на одну ступеньку вверх! Не стоит загадывать, но на следующий год, когда радость победы еще не угаснет, а молодое поколение будет желать еще лучших результатов, мы сможем посмотреть на не одного, а на сразу нескольких украинских геймеров, стоящих не возле, а на пьедестале!



Мальчик с прибитым ко лбу мячом пользовался успехом у зевак



Hot и его тайный поклонник



Беликий Fatal1ty на чемпе All Stars Quake 4 2x2 ярко поднялся на 250 баксов. Так держать, чемпион!

маленькие  
**МОБИЛЬНЫЕ**  
радости  
**12** +  
СТРАНИЦ





# Экстремальные покотушки

**24** сентября на Лысой горе в Киеве прошла традиционная велогонка BIKE KING 2006. Весь турнир разбили на три части, и три гонки стартовали с разницей в один час.

В 11 утра началась велогонка кросс-кантри BIKE KING – FAN, для широкой массы участников начального уровня подготовки. Длина трассы составляет 2 кольца по 4 километра, ее рельеф (по пересеченной местности с участками невысокой сложности) не требует особой подготовки от спортсменов.

В полдень стартовала вторая часть – велогонка BIKE

KING – SUPER FAN, для широкой массы участников среднего уровня подготовки. Длина трассы составляет 3 кольца по 5 километров, ее рельеф (по пересеченной местности с технически сложными участками) уже требует от спортсменов определенной подготовки.

В час дня по киевскому времени стартовала третья часть – BIKE KING – MASTER, велогонка с выбыванием, для участников уровня мастера. Особенность этой гонки – высокие требования к подготовке участников и высокая скорость движения круга. На протяжении всей гонки, на каждом круге ведется борьба на выбывание – зрелище крайне захватывающее!

На старт вышли 158 участников из Киева, Белгорода, Славутича, Новой Каховки, Харькова, Черкасс, Борисполя, Кривого Рога, Днепропетровска, Горенки, Одессы, Бучи. Также среди спортсменов были представители Польши и Нидерландов. Это шоу собрало около полутысячи зрителей, которые яро болели: кричали, улюлюкали, подбадривая своих кумиров.

Каждый из участников смог выбрать себе подходящую по силам и мастерству катего-



До некоторых пор Лысая гора имела дурную славу, но это не мешает любителям экстремальной езды на велосипеде пользоваться ее гостеприимностью. Очень интересная пересеченная местность Лысогорского форта манит любителей экстрима со всей Украины и даже, как вы заметили, из-за рубежа.

Стоит сказать, что кросс-кантри пользуется все большей популярностью среди молодежи Украины. С каждым годом мастерство спортсменов растет, подтягиваются новые таланты из подрастающего поколения. В этом году, например, было очень мало «круговых» – то есть гонщиков, отстающих от лидера на круг. А значит, уровень наших спортсменов сравнивается с лучшим показателем. Приятно осознавать, что есть в нашей стране ребята, которые добиваются действительно высоких результатов не только в киберспорте, но и в таких захватывающих соревнованиях, как велогонки.

рию, но главным событием дня, конечно же, стал старт категории MASTER. В этой необычайно трудной, очень изматывающей и чрезвычайно зрелищной гонке определился Король горного велосипеда – Петренко Сергей Николаевич из Славутича, он проехал 22 круга за 44 минуты 53 секунды.

Уже в половине четвертого, после длительного отдыха после напряженных гонок, прошло торжественное награждение победителей и призеров. Призы предоставила компания CANYON. Победители и призеры на радость себе и публике обливались шампанским.





МОБИЛЬНЫЕ ТЕЛЕФОНЫ

АУДИО И ВИДЕО

НОУТБУКИ | ЦИФРОВОЕ ФОТО | ДОМАШНЕЕ КИНО

# MOBILE

RADIO

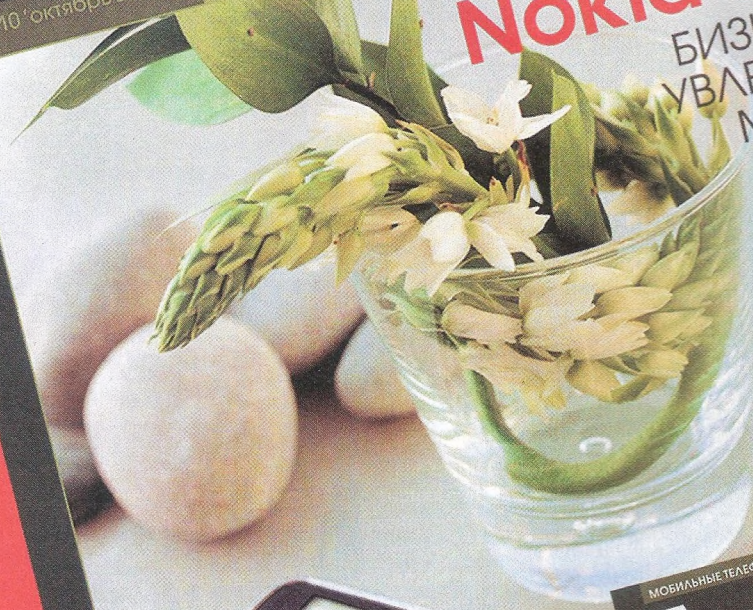
№10 октябрь 2006

ЖУРНАЛ №1 В УКРАИНЕ О ЦИФРОВОЙ ТЕХНИКЕ

## ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ ТЕСТ Nokia 6233

БИЗНЕСМЕН  
УВЛЕЧЕННЫЙ  
МУЗЫКОЙ

МЫ  
ИЗМЕНИЛИСЬ  
НЕ ТОЛЬКО  
СНАРУЖИ...



4 БИЗНЕС-  
СМАРТФОНА:  
СОРЕВНОВАНИЕ  
ИНТЕЛЛЕКТУАЛОВ  
Nokia E61  
Sony Ericsson P990i  
Sony Ericsson M600i  
Sony Ericsson W950i



НОВЫЙ  
ВЗГЛЯД НА  
МОБИЛЬНУЮ  
И ЦИФРОВУЮ  
ТЕХНИКУ

АВТО  
МОБИЛЬНОСТЬ  
СВЯЗЬ ТОЛЬКО БЕЗ РУК

ЦИФРА ДЛЯ  
ИХТИАНДРА

НЮАНСЫ

**mini**  
формат

# MOBILE

МОБИЛЬНЫЕ ТЕЛЕФОНЫ

АУДИО И ВИДЕО

НОУТБУКИ | ЦИФРОВОЕ ФОТО | ДОМАШНЕЕ КИНО

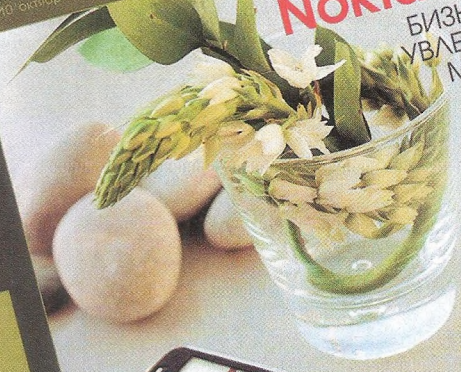
RADIO

№10 октябрь 2006

ЖУРНАЛ №1 В УКРАИНЕ О ЦИФРОВОЙ ТЕХНИКЕ

## ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ ТЕСТ Nokia 6233

БИЗНЕСМЕН  
УВЛЕЧЕННЫЙ  
МУЗЫКОЙ



4 БИЗНЕС-  
СМАРТФОНА:  
СОРЕВНОВАНИЕ  
ИНТЕЛЛЕКТУАЛОВ  
Nokia E61  
Sony Ericsson P990i  
Sony Ericsson M600i  
Sony Ericsson W950i



АВТО  
МОБИЛЬНОСТЬ  
СВЯЗЬ ТОЛЬКО БЕЗ РУК

ЦИФРА ДЛЯ  
ИХТИАНДРА

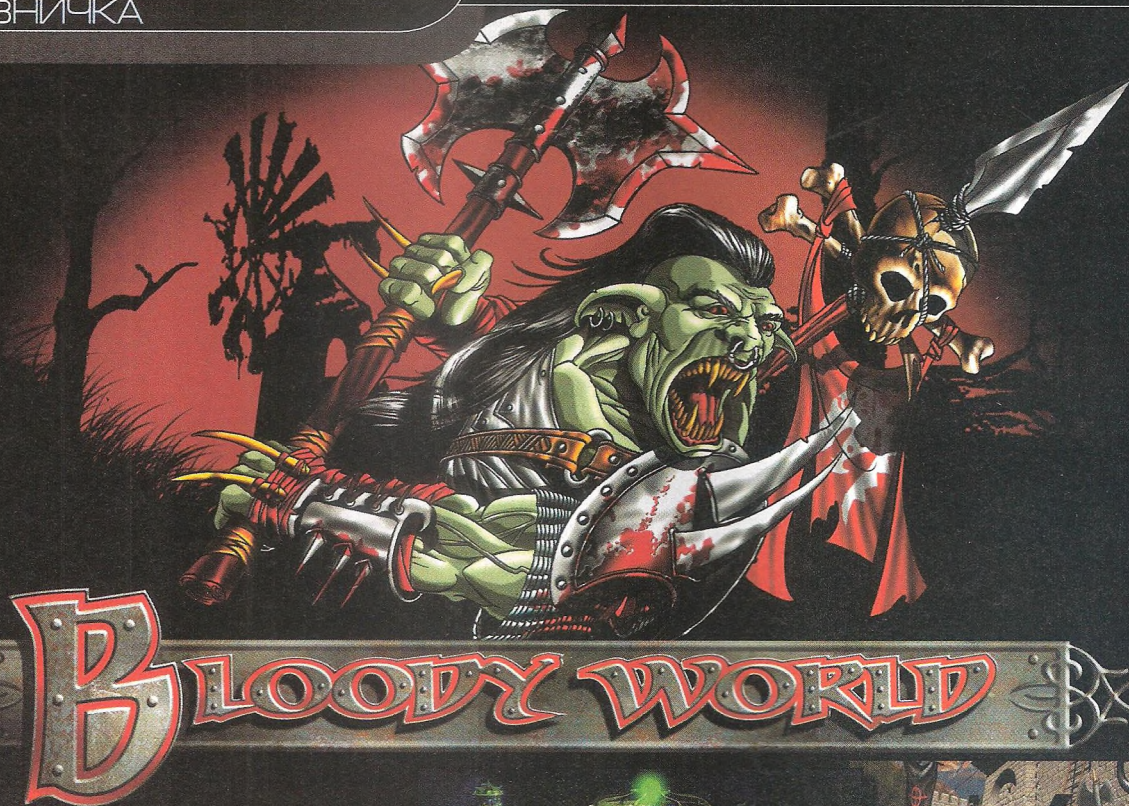
НЮАНСЫ  
ПОДВОДНОЙ  
ФОТОСЪЕМКИ

СТРОИМ  
КИНОЗАЛ  
ПРЕВРАЩАЕМ ПК  
В ДОМАШНИЙ  
КИНОТЕАТР

DVD ДЛЯ  
НАЧИНАЮЩИХ  
ТЕХНИЧЕСКАЯ  
НАЧИНКА ПЛЕЕРОВ

BenQ Siemens E551 Samsung P990i Nokia 6233  
Samsung I920 IPAQ H6826 Panasonic DMR-BHE1  
LG 37LC2R ASUS S6F Canon PowerShot





# BLOODY WORLD

**В** Киеве состоялось первое собрание игроков онлайн ролевой игры Bloody World, приуроченное к годовщине проекта. Отметить день рождения любимой игры 20 октября в боулинг-клуб «Витамин» пришли более двух сотен игроков. Большинство собравшихся на вечеринке поклонников «Кровожадного мира» были нашими соотечественниками, около трети участников прибыло из России, но были и гости из ближнего и (не очень) зарубежья. Полной неожиданностью стало присутствие среди гостей немалого числа представительниц прекрасного пола, обаянием порою затмевавших даже девиц модельной

внешности, раскрашенных в боевые цвета всех игровых рас этой RPG.

Рас в игре на данный момент пока четыре – гномы, люди, эльфы и орки. Так сказать, стандартный набор, но ведь это только начало. Помимо обычных боев, существуют магия, ремесла и профессии. Из других интересных – осады замков. С момента своего возникновения Bloody World стабильно входит в двадцатку лучших браузерных MMORPG русскоязычного Интернета.

Культурно-массовая программа оказалась очень насыщен-



ной: чемпионат по боулингу с ценными призами, выступление диджеев и танцовщиц, море пива и всего, что к нему полагается. Но самое главное – все присутствующие могли свободно пообщаться между собой и непосредственно с создателями игры. Последним, кстати, было что рассказать о планах на будущее, изменениях в игре и о многих других интересных вещах.

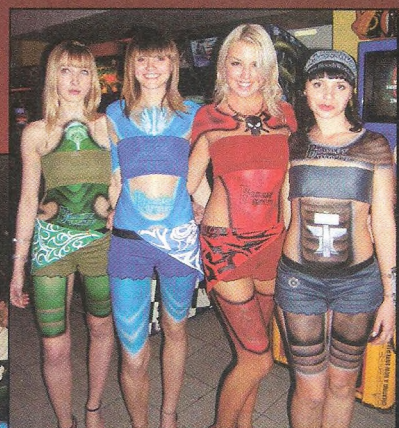
Как пообещали на дне рождения авторы проекта, в скором времени ресурс [www.bloodyworld.com](http://www.bloodyworld.com) претерпит ряд серьезных изменений: появится множество неигровых разделов, система пользовательских доков, и таким образом официальный сайт проекта превратится в полноценный web-портал, полезный

и интересный пользователям Интернета, даже не играющим в эту игру. В самой Bloody World тоже предвидится немало разносторонних измене-

ний – глобальное расширение ввысь, вглубь и вширь, добавки и усовершенствования. В скором времени ресурс [www.bloodyworld.com](http://www.bloodyworld.com) должен войти в украинскую сеть обмена трафиком UA-IX, что приведет по душе пользователям с раздельной тарификацией трафика.

Кое-что из заявленных новшеств было продемонстрировано непосредственно в рамках мероприятия. Трехмерный презентационный ролик игры вызвал бурю восторга уже хотя бы потому, что происходящее на экране было действительно объемным за счет использования уникального стерео-видео-комплекса от компании Softline, позволяющего воспринимать объемное изображение без специальных стерео-очков. Узреть такое чудо можно далеко не каждый день.

Гуляние вперемежку с гудением продолжалось до поздней ночи. Особенно приятно, что в отличие от других встреч подобного рода обошлось без дебоша и травматизма, столь распространенных на сходках фанов других онлайн RPG.





# microlab H220

## Настоящий звук для геймера и меломана

**Н**а сегодняшний день требования современных пользователей к акустике растут с неимоверной скоростью. И все

знают, что оригинальность дизайна и отличные технические характеристики уже стали неотъемлемым условием качественной акустической системы. Но все-таки есть еще один фактор, который срывает и который способен смягчить сердце сурового потребителя – соотношение цена/качество. Компания Microlab Technology, уже давно занимающая лидирующие позиции на рынке мультимедийной акустики для компьютеров, представляет акустическую систему microlab H-220 – одно из самых удачных решений в этой категории (соотношение цена/качество) из серии систем 2.1.

Модель станет неотъемлемым атрибутом поклонников компьютерных игр и меломанов. Чистый качественный звук системы поможет по-новому услышать любимую музыку и погрузиться в мир виртуальной реальности. Компактный размер системы позволяет установить ее рядом с монитором, так как сателлиты имеют магнитное экранирование дина-



миков и не вызовут помех. Стильный дизайн сделает эту модель отличным дополнением к любому интерьеру. Сабвуфер и двухполосные сателлиты с фазоинвертором тыльной стороны выполнены из дерева. Выраженные глубокие басы системы позволят вам наслаждаться качеством воспроизводимого звука и получать удовольствие от компьютерных игр. Отменная локализация источников звука позволяет акустике без проблем имитировать различные звуковые эффекты. В каком-либо шутере при очереди из калаша за спиной у игрока возникает интуитивное желание развернуться и упасть в укрытие, направив дуло на противника.

Ни в одном из музыкальных жанров не было замечено преобладания какого-либо частотного диапазона, что говорит об очень хорошей тональной балансировке системы microlab H220. Несмотря на высокую мощность сабвуфера,

нет эффекта подавления сателлитов, который часто наблюдается в таких системах.

H-220, как и любая система microlab 2.1, работает в расширенном частотном диапазоне, поэтому звук, воспроизводимый сателлитами, обладает легкостью и прозрачностью с высокой степенью детализации и широкой панорамой. Исполнитель находится на своем месте – на акустической сцене. Любой инструмент оркестра, даже в сложных музыкальных композициях, легко идентифицируется, что создает для слушателя ощутимый эффект присутствия. Даже при высокой громкости описанные характеристики звучания не исчезали, что прежде всего свидетельствует о высоком качестве комплекта и линейности характеристик усилителя и излучателей.

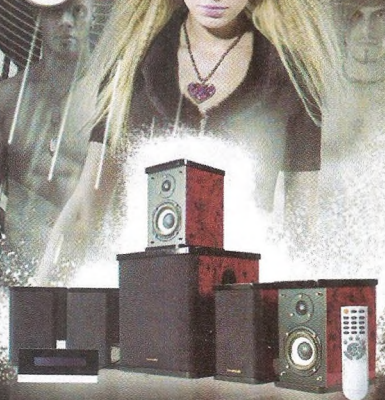
Вы легко сможете управлять системой, так как регуляторы громкости находятся на передней панели предусилителя. Сам усилитель заключен в небольшой пластиковый корпус с лакированной передней панелью. Регуляторы громкости всей системы и отдельно сабвуфера, а также баланса имеют серебристый цвет. Внизу усилителя находится неоновая синяя подсветка, которая в паре с ультраярким диодом индикатора питания на сабвуфере выглядит очень стильно.

microlab H220 – пример качественной компьютерной акустики, в которой сочетаются удобство использования и качественное звучание системы.

**ЦЕНА: \$110.**

Оборудование предоставила  
компания microlab  
[www.microlab.ua](http://www.microlab.ua)

feel different  
microlab



## H-500

Вихідна потужність, Вт: 95  
сабвуфер: 95  
сателіти: 45x5

Частотний діапазон, Гц: 40-30 000

H-500 – це чудова модель для створення домашнього кінотеатру, прослуховування улюбленої музики та багато іншого. Якісний об'ємний звук дозволить повністю поглинути у світ музики, фільмів, комп'ютерних ігор. Відмінний дизайн та колір "червоне дерево" є втіленням класичного стилю та якнайкраще вписуються в будь-який інтер'єр.

[www.microlab.ua](http://www.microlab.ua)

Офіційні дистриб'ютори  
продукції Microlab в Україні:

ERC +38/044/230-34-74; <http://www.erc.ua>  
K-Trade +38/044/522-92-22; <http://www.k-trade.ua>  
MTI +38/044/458-34-34; <http://www.mti.ua>

### ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

#### • КОНФИГУРАЦИЯ СИСТЕМЫ:

- Пассивные двухполосные сателлиты, активный сабвуфер, внешний предусилитель на 2.1 канал.

#### • АКУСТИЧЕСКОЕ ОФОРМЛЕНИЕ:

- Сателлиты – деревянный корпус с фазоинвертором.
- Сабвуфер – деревянный корпус с фазоинвертором.
- Магнитная защита.

#### • ЗАЯВЛЕННЫЕ ПАРАМЕТРЫ:

- Номинальная мощность (RMS) сателлитов – 22 Вт х 2, сабвуфера – 49 Вт.
- Диапазон воспроизводимых частот 45–24 000 Гц.
- Соотношение сигнал/шум > 80 дБ.
- Разделение каналов > 40 дБ.

#### • ДИНАМИКИ:

- Диаметр диффузора ВЧ/СЧ-динамиков сателлитов – 3/4"/3,5".
- диаметр диффузора НЧ-динамика сабвуфера – 6,5".

#### • ОСОБЕННОСТИ:

- Регулировка громкости, баланса, уровня НЧ.

#### • РАЗЪЕМЫ:

- Входы mini – jack и RCA, выходы на сателлиты (зажимы).



# Настоящая аниме-вечеринка!



**А**зиатская культура – в особенности японская – побеждает в умах и сердцах людей во всем мире, все дальше и дальше продвигаясь на Запад. Японская необычность, отстраненность, закрытость от сиюминутных веяний стали модными в наши дни. Японские рестораны в нашей стране встречаются чаще аналогичных заведений любой другой национальной кухни, японские боевые искусства практикуют в спортивных залах всех континентов, японские кино и анимация находят фанатов во всех странах мира.



Любителей японской анимации, поклонников японских комиксов манга и просто ценителей непостижимых глубин и недоступных высот японской культуры уже несколько лет спланирует вокруг себя крупнейший украинский портал, посвященный аниме, манге и феномену японского духа в целом – ANIMEZIS ([www.animezis.org.ua](http://www.animezis.org.ua)). Уже несколько лет сайт радует своих посетителей (а их число за это время выросло до 2–3 тысяч человек ежедневно) новинками из мира «взрослой мультипликации» Страны Восходящего Солнца, веселым и интересным общением на большом форуме, регулярными теплыми встречами «в реале».

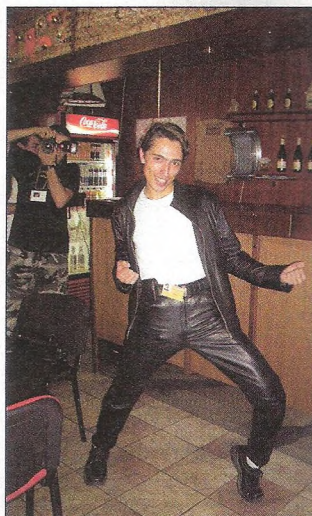
Можно сказать, что за эти годы в Киеве сложилось настоящее комьюнити анимешников, постоянно попол-



няющаяся за счет новичков общность людей, которым вместе интересно. Интересно встречаться каждый день, все равно – в Сети или в реале.

16 сентября Animezis отмечал своё трехлетие. Пати, посвященное этому событию,

проходило при большом скоплении анимешников в киевском клубе Morcheeba. Атмосфера праздника витала под потолком клуба вместе



с бесчисленным количеством разноцветных воздушных шаров, пряталась в складках стилизованных костюмчиков гостей, лилась из колонок вместе со звуками драйвового J-рока и нежных аккордов анимешных песенок.

В эту веселую искрящуюся атмосферу были погружены все присутствующие – и те, кто участвовал в забавных конкурсах, и те, кто рисовал художественные поздравления любимому сайту, и те, кто одобрительно хлопал выступлению киевских косплееров (косплей – костюмированная имитация определенного героя аниме).

На удивление, вечеринка не была зациклена исключитель-

но на японской анимации – кавайные ушки, хвостики в нарядах участников и готические плащи в стиле Final Fantasy были разбавлены просто оригинальными, задорными костюмами; музыка из аниме-сериалов перемежалась с неплохими роковыми и дискотечными композициями, и даже в коспее рядом с традиционной Робин (в замечательном, кстати, исполнении – от суровых очков до кончиков строгих башмачков!) мелькнул в изящном пиратском камзоле отнюдь не анимешный Джек-Воробей...

На вечеринке присутствовали не только киевляне. Поздравить сайт приехали отаку из других городов Украины. Кое-кто – даже из России. Мероприятие вызвало интерес и у представителей бизнеса – часть призов для участвующих в конкурсах была предоставлена производителем лицензионного аниме в лице Романа Янковского.

Один из постоянных посетителей сайта, Виктор Решетников (Victor\_r), оказавшийся профессиональным киевским рок-музыкантом (группа Columbia) выступил перед гостями с потрясающими композициями – с заряжающей бешеной энергией Flame (из аниме Witch Hunter Robin) в середине вечера и с мелодичной балладой Itsumonapodemo (Путешествие Тихиро



из аниме «Унесенные призраками») вместе с солисткой Юлией в финале пати. День рождения завершился грандиозным фейерверком, отблески которого загорались в глазах зрителей искорками радости.

Доброжелательность, радушие, дружелюбие вечеринки удивительным образом сочеталось с присутствием на ней большого количества гостей – в основном, конечно, молодых, но людей все же разных. Как удалось их сплотить – этот вопрос мы задали отцу-основателю портала и его бессменному администратору Евгению Александровичу Крупнову, известному в комьюнити отаку как Юджей:

**Happyess:** Правда ли, что анимешники – люди, скованные в общении, скромные, предпочитающие шумным вечеринкам просмотр очередного японского мультфильма в уют-

ном компьютерном кресле дома?

**Евгений:** Нет, не правда. Все анимешники очень разные. Действительно, есть застенчивые ребята и девушки, а есть – открытые, веселые и задорные. Знаешь, после сегодняшней пати я окончательно убедился, что анимешники умеют отдыхать красиво, весело, с драйвом, с нескончаемой энергией, просто отрываться по полной. Лично я получил море удовольствия.

**Н:** Как же удалось собрать их здесь всех вместе? На пати, по самым скромным



подсчетом, было не меньше 70–80 человек.

**Е:** Когда душа требует праздника, тут уже ничто не остановит (улыбается). Тем более такой повод хороший – 3 года Анимезису. По-своему магическая цифра, круглая дата. Знаешь, иногда

сам удивляюсь, сколько людей объединил за это время сайт. Да, многие сегодня пришли на праздник, и мне это очень приятно. Все были такие нарядные, красивые!

**Н:** Сегодняшние анимешники – какие они? Что это за люди? Почему именно аниме, а не что-нибудь более патриотичное?

**Е:** Не могу сказать, что видел огромное количество поклонников аниме, мне рассказывали и страшные истории о них. По моим наблюдениям, сегодняшние анимешники – молодые, энергичные и веселые.

Почему именно аниме? Не знаю... сложно объяснить. Наверное, находишь в мире японской анимации что-то близкое для себя. Что-то глубокое и сильное. Да что говорить – аниме надо просто увидеть, понять.

**Н:** Традиционный вопрос к вам как к творческому человеку – каковы планы на будущее? Каким вы видите будущее своего ресурса?

**Е:** О! Аниме должно завоевать мир! Шучу, конечно (смеется). Планов действительно много. Хочется постоянно радовать наших посетителей чем-то новым и интересным. Еще хочется, чтобы каждый знал, что может прийти на Анимезис и принять участие в жизни сайта, найти хороших друзей, пообщаться, узнать что-то интересное из мира аниме и японской культуры. Мы всегда вам рады!

**Н:** Я знаю, что сайт Animezis регулярно занимает первые места в статистических рейтингах украин-



ской Сети как лучший ресурс, посвященный аниме-культуре. Поздравляю вас с трехлетием вашего детища и желаю дальнейших творческих успехов и новых посетителей вашему portalу.

**Е:** Спасибо, спасибо! Вам тоже удачи!

Довольны остались и гости вечеринки. Сразу после окончания праздника на форуме портала стали появляться восторженные отзывы аниме-фанов. Теплые слова поздравлений и благодарности в адрес организаторов пати и администрации сайта поступают до сих пор.

Судя по оптимизму, творческой активности и всплеску положительных эмоций среди участников, эта вечеринка была первой, но отнюдь не последней...

В целом мероприятие вышло за рамки обычной тусовки отаку и стало, скорее, светским – значимым событием в культурной жизни Киева.

Happyess & Jashoda



GeleZka

WWW.GELEZKA.KIEV.UA  
тел.: (044) 455-5413, 587-6708

КОМПЬЮТЕРЫ

ОТ 250 У.Е.

ПОДБОР ИНДИВИДУАЛЬНЫХ  
КОНФИГУРАЦИЙ



ИГРОВЫЕ  
ПРИСТАВКИ

ПРИСТАВКИ • ИГРЫ • АКСЕССУАРЫ  
с доставкой



Тел.: +380 (44) 204-7444  
+380 (44) 599-6612

www.pristavki.com.ua  
e-mail: info@pristavki.com.ua

Для размещения рекламы в рубрике «Реальный базар» звоните (044) 501-9355





## Беспрерывная подписка на «Шпиль!» за 2006 год!

Чтобы подписаться:

1. Перечисли получившуюся сумму на расчетный счет:

ООО «Декабрь»,  
р/с 26007103801  
в АКБ «Интеграл» г. Киева,  
МФО 320735,  
код ОКПО 30262819

2. Вышли по почте  
доставочную карточку  
и копию чека об оплате  
по адресу: ООО «Декабрь»,  
пр. Победы, 53, г. Киев,  
03680

3. Если есть вопросы, звони:  
(044) 495-14-00(01)

Твой «ШПИЛЬ!»

### ДОСТАВОЧНАЯ КАРТОЧКА

Номера за 2006 год, стоимость в гривнах:

Журнал с диском			Журнал без диска		
Да!	1	6,0	Да!	1	4,0
Да!	2	6,0	Да!	2	4,0
Да!	3	6,0	Да!	3	4,0
Да!	4	6,0	Да!	4	4,0
Да!	5	6,0	Да!	5	4,0
Да!	Спецвыпуск № 1 «The Sims»				11,0
Да!	Спецвыпуск № 2 «FIFA»				11,0
Да!	Спецвыпуск № 3 «Всё о мобильной связи»				11,0
ИТОГО					

На диске  
«ШПИЛЬ!» № 11  
вы найдете:

### Демо

- Medieval II: Total War
- Fast Crawl

### Патчи

- Heroes of Might and Magic V
- Gothic III

### Видео

- The Witcher
- Hellgate London

Фамилия \_\_\_\_\_ Имя \_\_\_\_\_

Индекс \_\_\_\_\_ Адрес \_\_\_\_\_

Номер телефона (с кодом) \_\_\_\_\_



## Інструкція для замовлення

► **Голосові мелодії:** для замовлення вилупи в текст SMS-повідомлення код мелодії, де X замінює на 1 ввід на номер 10659

► **Живі анімації:** для отримання вилупи в текст SMS-повідомлення код мелодії, де X замінює на 2 ввід на номер 10659

► **Музика:** для отримання вилупи в текст SMS-повідомлення код мелодії, де X замінює на 3 ввід на номер 10659

► **Тони для SMS:** для замовлення вилупи SMS-повідомлення з кодом тону на номер 10659

► **Реалтони (MP3):** для замовлення вилупи SMS-повідомлення з кодом реалтона на номер 10899

► **Суперзвук:** для замовлення вилупи SMS-повідомлення з кодом суперзвуку на номер 10659

► **Кольорові зображення:** для замовлення вилупи SMS-повідомлення з кодом зображення на номер 10659

► **Анімації:** для замовлення вилупи SMS-повідомлення з кодом анімації на номер 4455

► **Преміум-ігри:** для замовлення вилупи SMS-повідомлення з кодом гри на номер 5599

► **Для абонентів (life):** вилупи SMS-повідомлення з кодом відео на номер 4545

► **Відеороліки:** для замовлення вилупи SMS-повідомлення з кодом відеоролика на номер 5599

► **Для абонентів (life):** вилупи SMS-повідомлення з кодом відео на номер 4545

► **Теми для телефонів:** для замовлення вилупи SMS-повідомлення з кодом теми на номер 5599

\* Для абонентів (life) вилупи SMS-повідомлення з кодом теми на номер 4545

► **Відеотони:** для замовлення вилупи SMS-повідомлення з кодом відеотону на номер 5599

► **Для абонентів (life):** вилупи SMS-повідомлення з кодом відеотону на номер 4545

Вартість вилуплення SMS-повідомлення на номері 10659 — 5 грн, з ПДВ. 10899 — 9 грн, з ПДВ. 4455 — 8 грн, з ПДВ. 5599, 4545 — 15 грн, з ПДВ. Отримання — безкоштовно.

Для отримання WAP-послуги необхідно активувати та налаштувати WAP. Перелік моделей телефонів, що підтримують послугу, дивись на [www.fishka.ua](http://www.fishka.ua), повний каталог сервісів на [wap.fishka.ua](http://wap.fishka.ua)

## БЕЗКОШТОВНИЙ КАТАЛОГ КРАЩИХ МОБІЛЬНИХ СЕРВІСІВ

Вилупи SMS на номер 4554, отримай WAP-адресу та завантаж безкоштовно каталог WAP. В каталозі ти знайдеш найкращі мелодії, картини, відео, ігри та багато іншого.

Оновлення каталогу — щоденно. Каталог суцільний лише з телефонами, які мають підтримку технології java та кольоровий екран.

\* тарифікація лише за вартість стандартного SMS-повідомлення згідно тарифного плану оператора та вирахування WAP. Оновлення каталогу здійснюється за допомогою WAP.

## 4554

Для абонентів усіх національних GSM-операторів

Вилупи SMS на номер 4554, отримай WAP-адресу та завантаж безкоштовно каталог WAP. В каталозі ти знайдеш найкращі мелодії, картини, відео, ігри та багато іншого.

## ГОЛОСОВІ ПОСЛУГИ

### 450 ПОРТАЛ КОХАННЯ

Зателефонуй на номер 450 та отримай масу задоволення

Найекскурсивніший дача та класичні розповіді про свої потаємні історії та бажання. Велика кількість історій з життя, еротичні розповіді, неформальна комедія та негарадиційного сексу. Сервіс працює щодобово. Вартість послуги: 1,60 грн, за з'єднання, 4,47 грн, за хвилину еротичного часу (згідно тарифів операторів).

### 511

Замовлення мелодій за допомогою диспетчера

Дуже простий спосіб отримати мелодію!

Зателефонуй на номер 511 та замов мелодію, яку бажав отримати!

Сервіс працює щодобово. Вартість послуги: 1,60 грн, за з'єднання, 1,60 грн, за хвилину розмови. (згідно тарифів операторів).

### 504 ПОРТАЛ СМІХУ

Зателефонуй на номер 504 та отримай море задоволення та сміху!

Неймовільні жарти, приколи та анекдоти від "Веселих ксь" радіо-розрай "Ведомості по сміху", анекдоти від "Золотого гуска" та "Лужок". Фінка від веселих таємних та багатих інформ!

Сервіс працює щодобово. Вартість послуги: 1,60 грн, за з'єднання, 3,54 грн, за хвилину еротичного часу (згідно тарифів операторів).

## ТЕМИ ДЛЯ МОБІЛЬНИХ ТЕЛЕФОНІВ 5599

Вилупи SMS на номер 5599, отримай WAP-адресу та завантаж безкоштовно каталог WAP. В каталозі ти знайдеш найкращі теми для мобільних телефонів.

## ВІДЕОТОНІ 5599

Вилупи SMS на номер 5599, отримай WAP-адресу та завантаж безкоштовно каталог WAP. В каталозі ти знайдеш найкращі відеотони для мобільних телефонів.

## ВІДЕОРОЛІКИ 5599

Вилупи SMS на номер 5599, отримай WAP-адресу та завантаж безкоштовно каталог WAP. В каталозі ти знайдеш найкращі відеороліки для мобільних телефонів.

## 4455 АНІМАЦІЯ

Вилупи SMS на номер 4455, отримай WAP-адресу та завантаж безкоштовно каталог WAP. В каталозі ти знайдеш найкращі анімації для мобільних телефонів.

## 4545

Вилупи SMS на номер 4545, отримай WAP-адресу та завантаж безкоштовно каталог WAP. В каталозі ти знайдеш найкращі відео для мобільних телефонів.

## ДЛЯ АБОНЕНТІВ УСІХ НАЦІОНАЛЬНИХ GSM-ОПЕРАТОРІВ

Контакт-провайдер ТОВ "Ніва Ков" Повний перелік мелодій, картинок, історій, java-ігор, інших розважальних сервісів і послуг, а також партнерські програми [www.fishka.ua](http://www.fishka.ua) Технічна підтримка (044) 586 4509 (українською)

## 10659 ПОЛІ ТА МОНОМЕЛОДІЇ

Christina Aguilera	Ain't no other man	X9198078
David Guetta	Don't let me go	X9254078
Eurythmics	Was it just another love affair	X9254178
Fort Minor	Where'd you go	X9247778
Goldfrap	Ride a white horse	X9256678
Gregor Salto feat. RED	Looking good	X9246478
Justin Timberlake	Sexy back	X9254278
Katie Melua	Nine million bicycles	X9253678
K-Mar	Qu'est ce que ca te faut	X9255878
Loituma	Levan polkka	X9243578
Ne-Yo	When your mad	X9197378
Notorious B.I.G. feat. Diddy, Nelly	Nasty girl	X9253778
Pet Shop Boys	Minimal	X9253878
Razorlight	In the morning	X9253978
Reamonn	Tonight	X9254578
Rihanna	Unfaithful	X9197578
Robbie Williams	Rudebox	X9254478
S.Mendes feat. The Black Eyed Peas	Mas que nada	X9292278
Sugababes	Follow me home	X9197678
The Pussycat Dolls	Buttons	X9243478
Арбат	Голубоглаза	X9216078
Бьянка	Несчастная любовь	X9246678
Гайтана & С.К.А.И	Не йди	X9254678
Друга Ріка	Впусти (remix)	X9252778
Жангелі	Юра, прости	X9198178
Меділа	Трохи тепліші слів	X9252978
Мумер 482	Серце	X9253078
Скрябін	Кольорова	X9253478
ТНМК	Вдиривайся	X9254978
Фабрика 6	Чужая невеста	X9251478
Danzel vs DJ F.A.R.N.K.	My arms keep missing you	X9282478

## 10899 РЕАЛТОНИ (MP3)

Backstreet Boys	Just want you to know	1 096 6378
Darren Hayes	Strange relationship	1 099 578
Eurythmics	I saved the world today	1 095 778
Mashonda	Back of da club	6 102 178
Marco V	Second bite	1 077 478
Pink	Get the party started	1 096 678
Paul Cless	Espandente	1 096 878
Арбат	Сладкая 2005	1 084 478
Dj Дождик	Я ненавижу	1 084 578
SMS	Тело	1 085 578
Пьяные животные	В мире пьяных животных	1 040 578

## 10659 ТОНІ ДЛЯ SMS

Ух ты! Вот это да! И что это такое? Это SMS!	40060378
Руки на голову, ноги на ширине плеч! Вам SMS!	40059978
Кто там? SMS! А документики покажите!	40060178
Хорошие SMS - прочитанные SMS!	40060478
SMS - не воробей! Прилетит - не пристрелишь!	40060078

## 10659 СУПЕРЗВУКИ

Я достану вас этим звонком!	40059378
Трава марихуана мне открывает суть	40059178
Возьми трубку, возьми трубку, иначе все пропадет!	40058878
Возьми меня! Возьми меня, милый!	40058678
Внимание, вас беспокоят с того света!	40058578

## 10659 КОЛЬОРОВІ ЗОБРАЖЕННЯ

57260678	57264578	57260378	57251778
57251978	57259678	57264478	57251478
57250578	57261178	57261478	57260978

## 4455 АНІМАЦІЯ

200260878	200256978
20026178	200261478
20026178	200261478



# просто Magic...

**Монітори Samsung.**  
Побачити незвичайне в звичайному

**Лише уяви...**

**Надшвидке відтворення всіх кольорів життя**

Рекордна швидкість реакції – **2мс!** – тепер стає доступнішою. Нова лінійка рідкокристалічних моніторів **Samsung 731BF/931BF** спроможна відтворити всю багату гаму кольорів життя в його стрімкому русі. Яскравість та природна насиченість кольорів забезпечується небаченим рівнем динамічної контрастності – **2000:1!**



MagicTune™

МТІ (044) 4583434  
Фокстрот ІТ (044) 2477037 (опт), 2359172 (роздр)  
Алгірі (0482) 301450, 301451

ДатаЛюкс (044) 2496303  
Рома (061) 2209622, 2209621, 2209615  
Прексим-Д (048) 7772277, 7772266

Інформацію про магазини та дилерів Ви можете отримати за телефоном  
інфо-служби Самсунг Електронікс: 8-800-5020000 (дзвінки зі стаціонарних телефонів в межах України безкоштовні)

[www.samsung.ua](http://www.samsung.ua)

**2ms**

**2000:1**



SyncMaster 731/931BF

**SAMSUNG**